PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

I.E.S JUAN DE MAIRENA **(Mairena del Aljarafe)**

Curso 2023-2024

Esta programación queda aprobada por el Claustro del profesorado del IES Juan de Mairena el día de Noviembre de 2023.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN. 12

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN. 12

1.2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO. 13

1.3. DISTRIBUCIÓN DE LA MATERIA Y LOS DISTINTOS NIVELES. 14

1.4. OBJETIVOS GENERALES DEL DEPARTAMENTO. 15

1.5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. 16

1.6. LEGISLACIÓN VIGENTE. 16

1.7. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA. 19

1.7.1. ESO. 19

1.7.2. BACHILLERATO. 20

1.8. ACTUACIONES TRAS LA EVALUACIÓN INICIAL. 21

2. PROGRAMACIONES DE LAS MATERIAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. 22

2.1. CONTRIBUCIÓN DE LA EPVA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 22

2.2. COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA. 23

2.2.1. Descriptores Operativos de las competencias Clave en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y en la Enseñanza Básica. 24

2.3. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º Y 3º ESO. 33

2.3.1. JUSTIFICACIÓN. 33

2.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA. 34

2.3.3. 1º ESO. SABERES BÁSICOS. 37

2.3.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 1º ESO. 38

2.3.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 38

2.3.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 38

2.3.5. METODOLOGÍA. 39

2.3.6.EVALUACIÓN. 41

2.3.6.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 41

2.3.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 45

2.3.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 45

2.3.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 46

2.3.8. 3º ESO SABERES BÁSICOS. 46

3.3.9. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 3º ESO. 47

2.3.9.1.SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 47

2.3.9.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 47

2.3.10. METODOLOGÍA. 48

2.3.11. EVALUACIÓN. 50

2.3.11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 50

2.3.11.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 55

2.3.11.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 56

2.3.12.PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 56

2.4. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL. 2º ESO 56

2.4.1. JUSTIFICACIÓN. 56

2.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA. 57

2.4.3. SABERES BÁSICOS. 59

2.4.4.UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 2º ESO. 60

2.4.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 60

2.4.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 60

2.4.5. METODOLOGÍA. 60

2.4.6. EVALUACIÓN. 62

2.4.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 63

2.4.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 64

2.4.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 65

2.4.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 65

2.5. EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO. 65

2.5.1. JUSTIFICACIÓN. 65

2.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA . 66

2.5.3. SABERES BÁSICOS. 68

2.5.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 4º ESO. 69

2.5.4.1.SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 69

2.5.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 69

2.5.5. METODOLOGÍA. 69

2.5.6. EVALUACIÓN. 71

2.5.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 72

2.5.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 73

2.5.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 73

2.5.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 74

2.6. DIBUJO TÉCNICO 4º ESO. 74

2.6.1. JUSTIFICACIÓN. 74

2.6.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA. 75

2.6.3. SABERES BÁSICOS. 76

2.6.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 4º ESO (DT) 77

2.6.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 77

2.6.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 77

2.6.5. METODOLOGÍA. 78

2.6.6. EVALUACIÓN. 80

2.6.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 80

2.6.6.2. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN. 82

2.6.6.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 82

2.6.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 82

3. PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DE BACHILLERATO 83

3.1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 83

3. 2. COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA. 83

3.2.1. Descriptores Operativos de las competencias Clave en el Bachillerato. 84

3.3. MATERIA DE CULTURA AUDIOVISUAL I (1º BACH ARTES) 99

2.3.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 99

2.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 100

2.3.3. SABERES BÁSICOS. 102

2.3.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 104

2.3.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 104

2.3.6. METODOLOGÍA. 105

2.3.7. EVALUACIÓN. 106

2.3.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 106

2.3.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 108

2.3.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 108

2.3.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 109

3.4. MATERIA DE DIBUJO ARTÍSTICO I Y II. 109

2.4.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 109

2.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 111

3.4.3. DIBUJO ARTÍSTICO I (1º BACH ARTES) . SABERES BÁSICOS. 115

3.4.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 116

3.4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 116

3.4.6. METODOLOGÍA. 116

3.4.7. EVALUACIÓN. 118

3.4.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 118

3.4.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 121

3.4.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 122

3.4.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 123

3.4.9. DIBUJO ARTÍSTICO II (2º BACH ARTES) . SABERES BÁSICOS. 123

3.4.10. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 125

3.4.11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 125

3.4.12. METODOLOGÍA. 125

3.4.13. EVALUACIÓN. 128

3.4.13.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 128

3.4.13.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 131

3.4.13.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 131

3.4.14. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 132

3.5. MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I Y II 132

3.5.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 132

3.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 133

3.5.3. DIBUJO TÉCNICO I (1º BACH CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO)

SABERES BÁSICOS 135

3.5.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 136

3.5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 136

3.5.6. METODOLOGÍA. 137

3.5.7. EVALUACIÓN. 138

3.5.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 138

3.5.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 139

3.5.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 140

3.5.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 140

3.5.9. DIBUJO TÉCNICO II (2º BACH CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO)

SABERES BÁSICOS 140

3.5.10. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN 142

3.5.11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 142

3.5.12. METODOLOGÍA. 143

3.5.13. EVALUACIÓN. 144

3.5.13.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 144

3.5.13.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 145

3.5.13.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 146

3.5.14. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 146

3.6. DISEÑO (2º BACH ARTES) 146

3.6.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 146

3.6.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 147

3.6.3. SABERES BÁSICOS. 150

3.6.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 151

3.6.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 152

3.6.6. METODOLOGÍA. 152

3.6.7. EVALUACIÓN. 154

3.6.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 154

3.6.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 157

3.6.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 157

3.6.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 158

3.7..FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS (2º BACH ARTES) 158

3.7.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 158

3.7.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 160

3.7.3. SABERES BÁSICOS. 162

3.7.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 164

3.7.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 164

3.7.6. METODOLOGÍA. 165

3.7.7. EVALUACIÓN. 165

3.7.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 165

3.7.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 168

3.7.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 168

3.7.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 169

3.8. PROYECTOS ARTÍSTICOS (1º BACH ARTES) 169

3.8.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 169

3.8.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 170

3.8.3. SABERES BÁSICOS. 173

3.8.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN 173

3.8.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 174

3.8.6. METODOLOGÍA. 174

3.8.7. EVALUACIÓN. 175

3.8.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 175

3.8.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN 177

3.8.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 178

3.8.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 178

3.9. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS (2º BACH ARTES) 179

3.9.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 179

3.9.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 180

3.9.3. SABERES BÁSICOS. 183

3.9.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 184

3.9.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 184

3.9.6. METODOLOGÍA. 189

3.9.7. EVALUACIÓN. 186

3.9.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 186

3.9.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 188

3.9.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 189

3.9.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE. 189

3.10. MATERIA DE VOLUMEN (1º BACH ARTES) 190

3.10.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA. 190

3.10.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Y DESCRIPTORES. 191

3.10.3. SABERES BÁSICOS. 194

3.10.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. 195

3.10.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 195

3.10.6. METODOLOGÍA. 196

3.10.7. EVALUACIÓN. 197

3.10.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 197

3.10.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. 200

3.10.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 201

3.10.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DE APRENDIZAJE 201

3.11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA TODAS LAS MATERIAS **201**

4. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROYECTOS DEL CENTRO. **206**

5. ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES. **209**

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES. **209**

7. FORMACIÓN DEL PROFESORADO. **210**

8. AUTOEVALUACIÓN. **210**

ANEXOS **212**

Anexo 1. RELACIÓN DE LIBROS DE LECTURA VOLUNTARIA RECOMENDADOS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO. **212**

Anexo 2. NORMAS DE PRESENTACIÓN DE ESCRITOS. **214**

1. INTRODUCCIÓN

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, introduce importantes cambios, muchos de ellos derivados, tal y como indica la propia ley en su exposición de motivos, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030.

De acuerdo con este enfoque, el título preliminar del nuevo texto de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, incorpora entre los principios y fines de la educación el cumplimiento efectivo de los derechos de la infancia según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Con relación a la Educación Secundaria Obligatoria, la nueva redacción de la ley subraya, en primer lugar, la necesidad de propiciar el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias. Al mismo tiempo, la ley señala que aspectos como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y no violencia y la creatividad deberán trabajarse desde todas las materias. Asimismo, se prevé que la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la igualdad entre hombres y mujeres, la formación estética y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales sean objeto de un tratamiento transversal. Por último, se establece que todo el alumnado deberá cursar Educación en Valores Cívicos y Éticos en uno de los cursos de la etapa.

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Mairena del Aljarafe es un municipio localizado en plena comarca del Aljarafe sevillano, a 9 kilómetros de la capital andaluza.

La extensión del término de Mairena del Aljarafe es de 17 kilómetros cuadrados, se encuentra ubicada en un privilegiado enclave de la primera corona metropolitana, cercana a un gran número de municipios de la misma comarca, como Tomares, San Juan de Aznalfarache, Bormujos, Almensilla, entre otros.

Mairena del Aljarafe ha sobrepasado el umbral de los 45.000 habitantes, es un pueblo joven, dinámico, en crecimiento y evolución. Al igual que en la comarca del Aljarafe en Mairena del Aljarafe se ha producido un incremento demográfico constante

En Mairena existe una amplia oferta de Centros Educativos, tanto públicos como privados. Nuestro centro posee una oferta educativa que incluye Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato (Artes, Ciencias y Humanidades y Ciencias Sociales), Ciclo Formativo de Grado Medio (Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes) y Ciclo Formativo de Grado Superior (Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva).

Nuestro IES se sitúa en la Urbanización de Ciudad Expo, en la zona de mayor expansión del municipio, junto a la primera parada de la línea 1 del Metro, y en sus proximidades se sitúan el principal Centro Comercial del Municipio, un hotel, el Polígono Industrial y de Servicios PISA el Centro de Salud, la Biblioteca Pública Municipal y varias dependencias municipales (Policía Local, Bomberos…), etc.

Esta magnífica ubicación, con la parada del Metro en la puerta y la existencia de carriles de bici hacen que nuestro centro sea solicitado por muchos docentes.

El edificio actual del IES Juan de Mairena se construyó en el año 1989 y ha experimentado

algunas ampliaciones con posterioridad. Tiene una parte central y dos edificios anexos en cada uno de los lados, como consecuencia de ampliación de grupos. Es un Centro “bioclimático” que consta de seis niveles en los que se distribuyen 35 aulas y los distintos departamentos, biblioteca, laboratorios, despachos, zona administrativa, aula de Apoyo a la Integración, aula de Música, aula de Dibujo, talleres de Tecnología, Gimnasio y aulas TIC, además de una cafetería. También contamos con una Sala de Usos Múltiples (SUM), lugar de trabajo y de celebraciones de acontecimientos.

En el exterior del edificio, contamos con dos pistas deportivas, un patio trasero y otro lateral y un gimnasio.

Tenemos 2 aulas TIC, una biblioteca que se amplió cuando se hicieron los edificios anexos y en casi todas las aulas, tenemos pizarra digital y/o cañón y pantalla. Nuestro centro ha sido pionero en la implantación de las TIC en Andalucía y ha sido un referente innovador en la Consejería de Educación, participando en numerosos proyectos de creación de materiales digitales y experimentando nuevas metodologías, ya que siempre ha sido un centro muy ligado a la formación y a la mejora de las prácticas educativas.

Otras de las estancias son la sala de profesores, que se queda algo pequeña para el número elevado de docentes del centro, la secretaría y los despachos del equipo directivo y orientador.

Además, tenemos dos salas, una la comparten Actividades Extraescolares y la AMPA y la otra, la sala de reuniones, donde se reúnen el equipo directivo, coordinación bilingüe, la orientadora con los tutores y a veces también la utilizan los tutores para recibir a padres y madres.

El centro es muy luminoso, ya que las aulas se encuentran en los laterales, dejando el centro libre, donde en la planta baja tenemos nuestros pequeños jardines de interior. También tenemos en esta planta baja, espacios que utilizamos para montar diferentes.

La decoración y el acondicionamiento de espacios ha mejorado mucho desde en los últimos años, gracias sobre todo a la creatividad y buen hacer de la jefa del departamento de actividades complementarias y extraescolares.

1.2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

El Departamento del I.E.S. Juan de Mairena en el curso 2022-2023 está constituido por 4 profesores fijos de plantilla.

Se reúne de forma habitual todas las semanas, para tratar los distintos temas, revisar periódicamente el cumplimiento de las programaciones, valorar la marcha del curso, informar de las propuestas del FEIE, etc. Los temas abordados y acuerdos se recogen en las actas de reunión. A principio de curso se revisa la programación vigente, los criterios de evaluación y de calificación y las líneas generales de la planificación de curso.

En las reuniones de final de curso se elabora la memoria y las propuestas para el curso siguiente, y en su caso se atienden las reclamaciones.

El profesorado del Departamento dispone de aulas virtuales de Dibujo en Moodle y en Google Classroom, en todos los cursos, tanto en ESO como en Bachillerato, esta herramienta facilita el aprendizaje y la interacción con el alumnado y permite incorporar diversidad de materiales curriculares o de diversa índole.

El Departamento participa en el Plan de Igualdad y el Plan Lector y Escritor.

Nombre	Cargo
Antonio López López	Tutor de 3º de la ESO
Beatriz Areal Delgado	Tutora 2º Bach. Artes
Mª Ermelinda Botella Serrano	Tutora de 1º Bach. Artes
Mª Enriqueta Herrera Fernández	Jefe de departamento

1.3. DISTRIBUCIÓN DE LA MATERIA EN LOS DISTINTOS NIVELES

Quedando por tanto distribuidos con el profesorado que a continuación se presenta:

Antonio López López (Tutor de 3º de la Eso)

MATERIA	CURSO	Nº DE GRUPOS	HORAS
Dibujo Técnico II Ciencias y Tecnológico	2º Bto	1	4
Dibujo Técnico I Ciencias y Tecnológico	1º Bto	1	4
EPVA	3º Eso	2	4
EPVA	1º Eso	2	2
Tutoría	3º eso A		
Mayores de 55 años			2
		TOTAL DE HORAS SEMANALES	**18**

Beatriz Areal Delgado (Tutora 2º Bto Artes)

MATERIA	CURSO	Nº DE GRUPOS	HORAS
Dibujo Artístico II	2º Bto Artes	1	4
Diseño	2º Bto Artes	1	4
Fundamentos Artísticos	2º Bto Artes	1	4
EPVA	3º Eso	2	4
Tutoría	2º Bto Artes		
Mayores de 55 años			2
		TOTAL DE HORAS SEMANALES	**18**

Mª Ermelinda Botella Serrano (Tutora 1º Bach de Artes)

MATERIA	CURSO	Nº DE GRUPOS	HORAS
Proyectos Artísticos	1º Bto Artes	1	4
Dibujo Artístico I	1º Bto Artes	1	4
EPVA	4ª Eso	1	3
Iniciación al Dibujo Técnico	4º Eso	1	2
EPVA	3º Eso	1	2
	2º Eso	1	2
EPVA	1º Eso	1	1
		TOTAL DE HORAS SEMANALES	**18**

Mª Enriqueta Herrera Fernández (Jefe de Departamento)

MATERIA	CURSO	Nº DE GRUPOS	HORAS
Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas	2º Bach Artes	1	4
Cultura Audiovisual	1º Bto Artes	1	4
Volumen	1º Bto Artes	1	4
EPVA	1º Eso	1	1
PTEV	2º Bach Artes	1	1
Jefatura Departamento	1º Bto Artes		2
Reducción de Mayor de 55 años			2
		TOTAL DE HORAS SEMANALES	**18**

1.4. OBJETIVOS GENERALES DEL DEPARTAMENTO

A lo largo del curso 2023-2024, los componentes de este Departamento se reunirán periódicamente con el fin de coordinar su labor didáctica, unificar criterios, coordinar el seguimiento de la presente programación y realizar posibles mejoras de ésta.

En cualquier caso, nuestro Departamento, a la hora de programar, velará por buscar en todo momento la coherencia con las prioridades establecidas en el proyecto educativo del centro, y tendrá siempre en cuenta las características propias de nuestro alumnado.

Por lo que respecta a las prioridades propias de nuestra área se resumen en lograr, en la medida de lo posible, que nuestros alumnos/as alcancen, a través del currículo de nuestra materia, el conjunto de competencias y objetivos que se concretan a continuación.

En definitiva, lo que se persigue es formar a nuestros alumnos/as en una serie de conocimientos, destrezas y habilidades pictóricas y de dibujo que les permitan continuar reforzando y aumentando dichos conocimientos a lo largo de los sucesivos cursos, pero teniendo en cuenta que estamos formando personas, con todo lo que ello implica (formación en valores, competencia emocional, preparación para la vida laboral, etc.).

1.5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Son todos aquellos vehículos de información y comunicación utilizados por el profesor durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Su selección dependerá de los principios de la materia, del valor educativo del medio y las características del alumnado. Objetivos, contenidos y métodos llegan a los alumnos a través de estos vehículos de información que son los siguientes:

Material de dibujo técnico. Papel de dibujo. Lápices. Portaminas. Rotuladores normalizados. Gomas de borrar. Plantillas de dibujo. Regla. Compás.

Material de diseño gráfico y artístico. Formatos de papel de dibujo. Cartulinas.
Lápices de grafito. Lápices de colores. Lápices acuarelables. Lápiz compuesto. Carboncillos. Barras de grafito. Barras de sanguina. Barras Conté. Ceras. Pastel. Rotuladores de color. Pegamento en barra. Tijeras.
Témperas. Acuarelas. Tintas. Pinceles. Modelos de escayola. Cuerpos geométricos.
Arcilla, escayola, cartón pluma, palillos.
Cámaras fotográficas. Teléfonos móviles.
Fichas de trabajo elaboradas por el Departamento.
Videos. Películas
Cañón de video. Ordenador y pantalla, Pizarra digital.
Bibliografía específica. Biblioteca del Departamento. Internet.
Aulas virtuales.
No existe libro de texto para ningún nivel y materia del Departamento de Dibujo.
Se sustituyen los libros de texto por el material preparado por el departamento, Este material está disponible en la plataforma **Moodle** del Centro y también en Classroom. El departamento también proporciona material fotocopiado cuando sea necesario.
Es conveniente usar una gran variedad de medios, ya que todos ellos poseen ventajas, pero también inconvenientes.
Los medios audiovisuales e informáticos potencian la comunicación en el aula y mantienen el interés del alumno. El medio debe seleccionarse de acuerdo con las necesidades del alumnado. Deben variar los medios, materiales y recursos didácticos, para favorecer la comunicación y mantener el interés del alumno.
El material impreso favorece que el alumno atienda a las explicaciones del docente en lugar de tomar apuntes. Su gran ventaja es su abundancia y fácil acceso.
Este material también puede ser consultado en las diferentes aulas virtuales (CLASSROOM) donde están disponibles los temas teóricos y otros materiales didácticos elaborados por el departamento y/o enlaces a páginas web..

1.6. LEGISLACIÓN VIGENTE

- Esta programación está enmarcada en los preceptos y valores de la **Constitución Española de 1978** y se asienta en la **Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación** (LOE), (BOE de 04-03-2006), modificada por la **Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa** (LOMCE), (BOE de 05-07-2013) y en la LOMLOE Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE 30-12-2020).

En la **Comunidad Autónoma de Andalucía,** en el marco de sus competencias educativas mediante la **Ley de Educación de Andalucía 17/2007, de 10 de diciembre** (LEA), (BOJA de 26-12-2007)

GENERAL

- LOMLOE Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- INSTRUCCIONES de 13 de julio de 2021, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativas a la organización de los centros docentes y a la flexibilización curricular para el curso escolar 2021/22. ANEXO (Medidas de prevención centros docentes 2021-22).
- INSTRUCCIONES de 6 de julio de 2020, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativas a la organización de los centros docentes para el curso escolar 2020/2021, motivada por la crisis sanitaria del COVID-19.
- INSTRUCCIÓN de 31 de julio de 2020, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, sobre medidas de transformación digital educativa en los centros docentes públicos para el curso 2020/21.
- CIRCULAR de 3 de septiembre de 2020, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativa a medidas de flexibilización curricular y organizativa para el curso escolar 2020/2021.
- ACLARACIÓN de 22 de septiembre de 2020 de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa del apartado Quinto.6.a) de la Circular de 3 de septiembre de 2020, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativa a medidas de flexibilización curricular y organizativas para el curso escolar 2020/2021.

E.S.O.

- Instrucción 1/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación secundaria obligatoria para el curso 2022/2023

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

- ACLARACIONES de 3 de mayo de 2021 de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa relativas a los procesos de evaluación en cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.

- ORDEN de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas (BOJA Extraordinario nº 7, 18-01-2021). Anexo I Horarios. Anexo II Materias Troncales. Anexo III Materias específicas. Anexo IV Materias de Libre Configuración. Anexo V y VI Documentos de evaluación.

- Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.

- Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- INSTRUCCIÓN 9/2020**, de 15 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria.** ANEXOS

- Decreto 111/2016, de 14 de junio (BOJA 28-06-2016) por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (Texto consolidado, 30-07-2016).

- REAL DECRETO 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE 30-07-2016).

- ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 28-07-2016).

- CORRECCIÓN de errores del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 01-05-2015).

- ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).

- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, quedando derogado el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

BACHILLERATO

- Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Bachillerato para el curso 2022/2023

- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

- ORDEN de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas (BOJA Extraordinario nº 7, 18-01-2021). Anexo I Horarios. Anexo II Materias Troncales. Anexo III Materias específicas. Anexo IV Materias de Libre Configuración. Anexo V y VI Documentos de evaluación.

- DECRETO 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.

- DECRETO 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.

- REAL DECRETO 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE 30-07-2016).

- ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 29-07-2016).

- DECRETO 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016)

- CORRECCIÓN de errores del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 01-05-2015).

- ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).

- REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).

- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, quedando derogado el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

1.7 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

1.7.1. ESO

Basándonos en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, nos dice en la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

1.7.2. BACHILLERATO

Basándonos en el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, nos dice en el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

1.8. ACTUACIONES TRAS LA EVALUACIÓN INICIAL

En base al apartado decimoprimero de la Instrucción conjunta 1 /2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa y de la dirección general de formación profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación secundaria obligatoria para el curso 2022/2023, se establece los siguientes rasgos de la evaluación inicial:

1. Con carácter general, la evaluación inicial se realizará según lo recogido en el artículo 42 de la Orden de 15 de enero de 2021.

2. La evaluación inicial de los cursos impares de esta etapa educativa será competencial, basada en la observación, tendrá como referente las competencias específicas de las materias o ámbitos, y será

contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

Teniendo en cuenta estos aspectos y tras estudiar las evaluaciones iniciales, el Departamento de Dibujo considera que en el ciclo de la Eso debemos reforzar algo más los saberes relacionados con el trazado geométrico y manejo de los útiles de dibujo, para Bachillerato no contemplamos realizar ninguna modificación en la presente programación.

2. PROGRAMACIONES DE LA MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

MATERIAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2.1. CONTRIBUCIÓN DE LA EPVA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente ha servido como referente de partida para definir las competencias recogidas en el Perfil competencial y Perfil de salida y refuerza el compromiso del sistema educativo español con el objetivo de adoptar unas referencias comunes que fortalezcan la cohesión entre los sistemas educativos de la Unión Europea y faciliten que sus ciudadanos y ciudadanas, si así lo consideran, puedan estudiar y trabajar a lo largo de su vida tanto en su propio país como en otros países de su entorno.

Las competencias clave de la Recomendación europea se han vinculado con los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado y ante los que necesitara desplegar esas mismas competencias clave. Del mismo modo, se han incorporado también los retos recogidos en el documento Key Drivers of Curricula Change in the 21st Century de la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO, así como los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015.

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria Obligatoria. Constituye el referente último tanto para la programación como para la evaluación docente en las distintas etapas y modalidades de la formación básica, así como para la toma de decisiones sobre promoción entre los distintos cursos y para la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

El currículo que desarrolla la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía incorpora el Perfil competencial como elemento necesario que identifica y define las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar el segundo curso de esta etapa e introduce los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al término del mismo. Se concibe, por tanto, como referente para la programación y toma de decisiones docentes.

La vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los

aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, tanto para el alumnado como para el personal docente, garantizándose, así, que todo alumno o alumna que supere con éxito la Enseñanza Básica y, por tanto, haya adquirido y desarrollado las competencias clave definidas en el Perfil de salida, sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

La respuesta a estos y otros desafíos, entre los que existe una absoluta interdependencia, necesita de los conocimientos, destrezas y actitudes que subyacen a las competencias clave y son abordados en los distintos ámbitos y materias que componen el currículo. Estos contenidos disciplinares son imprescindibles, porque sin ellos el alumnado no entendería lo que ocurre a su alrededor y, por tanto, no podría valorar críticamente la situación ni, mucho menos, responder adecuadamente. Lo esencial de la integración de los retos en el Perfil de salida radica en que añaden una exigencia de actuación, la cual conecta con el enfoque competencial del Estos desafíos implican adoptar una posición ética exigente, ya que suponen articular la currículo: la meta no es la mera adquisición de contenidos, sino aprender a utilizarlos para solucionar necesidades presentes en la realidad.

2.2. COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA

Estos desafíos implican adoptar una posición ética exigente, ya que suponen articular la búsqueda legítima del bienestar personal respetando el bien común. Requieren, además, trascender la mirada local para analizar y comprometerse también con los problemas globales. Todo ello exige, por una parte, una mente compleja, capaz de pensar en términos sistémicos, abiertos y con un alto nivel de incertidumbre, y, por otra, la capacidad de empalizar con aspectos relevantes, aunque no nos afecten de manera directa, lo que implica asumir los valores de justicia social, equidad y democracia, así como desarrollar un espíritu crítico y proactivo hacia las situaciones de injusticia, inequidad y

exclusión.

Competencias clave que se deben adquirir

Las competencias claves que se recogen en el Perfil competencial y el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que ambos perfiles remiten a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la Enseñanza Básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en estos perfiles, y que son las siguientes:

– Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
– Competencia plurilingüe. (CP)
– Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
– Competencia digital. (CD)
– Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
– Competencia ciudadana. (CC)
– Competencia emprendedora. (CE)
– Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CCEC)

La transversalidad es una condición inherente al Perfil competencial y al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia o ámbito, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias o ámbitos y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

2.2.1. Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria y en la Enseñanza Básica.

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada materia o ámbito. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para cada etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen en el Perfil competencial los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar el segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre los cursos que componen la etapa.

PROPUESTA DE GRADUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE CON SUS DESCRIPTORES AL TÉRMINO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA

Teniendo en cuenta lo regulado en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y de acuerdo con lo establecido en el artículo 11 del citado Real Decreto, se presentan a continuación los descriptores de cada una de las competencias clave secuenciados en el segundo curso de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, tomando como referente el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica y correspondiendo el cuarto curso con el Perfil de salida del alumno o alumna al finalizar dicha etapa.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la dignación para pensar y para aprender.

Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal, iniciándose progresivamente en el uso de la coherencia, corrección y adecuación en diferentes ámbitos personal, social y educativo y participa de manera activa y adecuada en interacciones comunicativas, mostrando una actitud respetuosa, tanto para el intercambio de información y creación de conocimiento como para establecer vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y

crítico y personal con la propiedad intelectual.	personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee de manera autónoma obras diversas adecuadas a su edad y selecciona las más cercanas a sus propios gustos e intereses, reconociendo muestras relevantes del patrimonio literario como un modo de simbolizar la experiencia individual y colectiva, interpretando y creando obras con intención literaria, a partir de modelos dados, reconociendo la lectura como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.	CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, identificando y aplicando estrategias para detectar usos discriminatorios, así como rechazar los abusos de poder, para favorecer un uso eficaz y ético de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CP1. Usa con cierta eficacia una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas breves, sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos y frecuentes de los ámbitos personal, social y educativo.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, utiliza progresivamente estrategias adecuadas que le permiten comunicarse entre distintas lenguas en contextos cotidianos a través del uso de transferencias que le ayuden a ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, respeta y muestra interés por la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno próximo, permitiendo conseguir su desarrollo personal y valorando su importancia como factor de diálogo, para mejorar la convivencia y promover la cohesión social.	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, Responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos observados que suceden en la realidad más cercana, favoreciendo la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y la tarea investigadora, mediante la realización de experimentos sencillos, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes centrados en el análisis y estudios de casos vinculados a experimentos, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos, en diferentes formatos (tablas, diagramas, gráficos, fórmulas, esquemas…) y aprovechando de forma crítica la cultura digital,	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos…), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e

usando el lenguaje matemático apropiado, para adquirir, compartir y transmitir nuevos conocimientos.	incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Aplica acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y cuidar el medio ambiente y los seres vivos, identificando las normas de seguridad desde modelos o proyectos que promuevan el desarrollo sostenible y utilidad social, con objeto de fomentar la mejora de la calidad de vida, a través de propuestas y conductas que reflejen la sensibilización y la gestión sobre el consumo responsable.	STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, asi como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Gestiona su entorno personal digital de aprendizaje, integrando algunos recursos y herramientas digitales e iniciándose en la búsqueda y selección de estrategias de tratamiento de la información, identificando la más adecuada según sus necesidades para construir conocimiento y contenidos digitales creativos.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Participa y colabora a través de herramientas o plataformas virtuales que le permiten interactuar y comunicarse de manera adecuada a través del trabajo cooperativo, compartiendo contenidos, información y datos, para construir una identidad digital adecuada, reflexiva y cívica, mediante un uso activo de las tecnologías digitales, realizando una gestión responsable de sus acciones en la red.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con progresiva autonomía, medidas preventivas en el uso de las tecnologías digitales para proteger los	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la

dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, tomando conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, responsable, seguro y saludable de dichas tecnologías.	salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder llevar a cabo un uso responsable y etico de las mismas.	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a si mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes para la salud, desarrolla hábitos encaminados a la conservación de la salud física, mental y social (hábitos posturales, ejercicio físico, control del estrés…), e identifica conductas contrarias a la convivencia, planteando distintas estrategias para abordarlas.	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones, experiencias y comportamientos de las demás personas y reflexiona sobre su importancia en el proceso de aprendizaje, asumiendo tareas y responsabilidades de manera equitativa, empleando estrategias cooperativas de trabajo en grupo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su

sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.	proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construccion del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.	CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Reflexiona y valora sobre los principales problemas éticos de actualidad, desarrollando un	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando

pensamiento crítico que le permita afrontar y defender las posiciones personales, mediante una actitud dialogante basada en el respeto, la cooperación, la solidaridad y el rechazo a cualquier tipo de violencia y discriminación provocado por ciertos estereotipos y prejuicios.	críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia y ecodependencia con el entorno a través del análisis de los principales problemas ecosociales locales y globales, promoviendo estilos de vida comprometidos con la adopción de hábitos que contribuyan a la conservación de la biodiversidad y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACION SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CE1. Se inicia en el análisis y reconocimiento de necesidades y hace frente a retos con actitud crítica, valorando las posibilidades de un desarrollo sostenible, reflexionando sobre el impacto que puedan generar en el entorno, para plantear ideas y soluciones originales y sostenibles en el ámbito social, educativo y profesional.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades, y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Identifica y analiza las fortalezas y debilidades propias, utilizando estrategias de autoconocimiento, comprendiendo los elementos económicos y financieros elementales y aplicándolos a actividades y situaciones concretas, usando destrezas básicas que le permitan la colaboración y el trabajo en equipo y le ayuden a resolver problemas de la vida diaria para poder llevar a cabo experiencias emprendedoras que generen valor.	CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y auto eficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en Equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Participa en el proceso de creación de ideas	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas

y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia como una oportunidad para aprender.	y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresiones culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL **SEGUNDO CURSO** DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA…	AL COMPLETAR LA **ENSEÑANZA BÁSICA**, EL ALUMNO O ALUMNA…
CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Reconoce, disfruta y se inicia en el análisis de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, desarrollando estrategias que le permitan distinguir tanto los diversos canales y medios como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, asi como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º Y 3º ESO

2.3.1. JUSTIFICACIÓN

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo la imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego y significa modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La *téchne*, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

A su vez, la materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil competencial del alumnado al término del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria y el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción. Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado. Los saberes básicos de la materia se articulan en cinco bloques. El primero lleva por título ≪Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía≫ e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas, en especial las de nuestra Comunidad Autónoma. El segundo, denominado ≪Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica≫, engloba aquellos

elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, ≪Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos≫, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. El cuarto bloque, ≪Imagen y comunicación visual y audiovisual≫, incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual. Por último, el bloque ≪Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura≫, analiza y representa formas geométricas e introduce la geometría plana en el arte y la arquitectura.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

2.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia, en especial aquellas que han influido en el desarrollo de la identidad andaluza. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.
En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del

alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas, dentro y fuera de Andalucía. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.
Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico y autocrítico, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática ydespojada de prejuicios.
El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.
En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos

artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.
Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.
A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas,

poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.
El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.
Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2.3.3. 1º ESO . SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía
EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.
EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.
EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de

la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el
juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con
compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas
paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado el radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de
módulos.

2.3.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 1º ESO

2.3.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía	Todo el curso
BLOQUE B	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica	Todo el curso
BLOQUE C	Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	Todo el curso
BLOQUE D	Imagen y comunicación visual y audiovisual	3º Trimestre
BLOQUE E	Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura	1er y 3er Trimestre

Los bloques B y C estarán presentes a lo largo de todo el curso, ya que engloban saberes básicos para la realización de cualquier proyecto artístico. Los bloques A y E están relacionados, ya que se puede trabajar el tema del patrimonio artístico y cultural desde el punto de vista más teórico, conociendo los distintos géneros artísticos de la historia del arte, hablar de las manifestaciones artísticas más importantes de Andalucía y, por otro lado, darle su enfoque práctico realizando trabajos donde la geometría sea el eje creativo y estético de trabajos artesanales (cerámica, forja, artesonado, etc), así como espacial (edificaciones, plazas e interiores de edificios relevantes de nuestra comunidad), para lo cual se pueden integrar los temas de redes modulares y los sistemas de representación.

2.3.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo y al ámbito social, se diseñarán situaciones que impliquen colaborar con los distintos eventos que se desarrollen en el centro de los planes del mismo ya sea por medio de cartelería o decoración.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar pictogramas informativos distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversos modelos, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En el ámbito profesional, cada situación de aprendizaje conlleva un estudio previo de lo que se plantea para desarrollar de un contexto de trabajo en equipo, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

2.3.5.. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje de esta materia se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de EPVA, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utiliza el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, dos horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para investigar, y afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de

manera que pueda progresar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en EPVA 1º ESO, se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando, guiando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

Es muy importante, dado que el aula la usan muchos grupos, que ésta se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado. Se trabajará siempre con conciencia medioambiental, evitando derroche de material y buscando las soluciones más sostenibles.

2.3.6. EVALUACIÓN.

Con carácter general se aplicarán los siguientes instrumentos de evaluación:

La observación directa y análisis del trabajo diario del alumno/a en clase (intervenciones orales, trabajo individual o en grupo, actitudes), comprobando la capacidad para la expresión escrita, el orden y la claridad de los ejercicios, la capacidad de utilizar el lenguaje específico correctamente…

El comportamiento y la actitud que muestre el alumno/a frente a las actividades y trabajos planteados durante las diferentes sesiones a lo largo del curso.

2.3.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º eso**	**Saberes Básicos**
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo	1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.
	1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	EPV.1.A.2.
	1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.

especial consideración con el patrimonio andaluz. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.	EPV.1.C.2.
	2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.
	2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.	EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.	EPV.1.D.1.
	3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1
	3.3. Se inicia en la identificaci n de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y	4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2. EPV.1.D.1.

su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante reguntas similares.	EPV.1.C.2. EPV.1.D.2.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.	EPV.1.C.1 EPV.1.C.2.
	5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.	EPV.1.B.5. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
	5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.
	6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.
	6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
	7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	EPV.1.C.2.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.	EPV.1.B.1. EPV.1.D.1
	8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5. EPV.1.D.1.
	8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.D.1.

2.3.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

Observación directa.
Diario de clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Aporte de material necesario para la realización del proyecto.

Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros y con el profesorado.
Forma de trabajar en grupo: participación activa.

De medición.
Pruebas orales y escritas.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.
Rúbricas.

2.3.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Exámenes.
Podrán realizarse exámenes atendiendo a temas que requieran reforzar la teoría.

Trabajos de clase.
La asignatura será eminentemente práctica, por lo que el trabajo regular y continuado por proyectos o individuales, será de suma importancia.
Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

Se valorará negativamente los trabajos presentados con retraso de las fechas indicadas. Sin embargo, como es lógico, se tendrán en cuenta las causas bien justificadas por parte del alumnado y el tiempo de retraso en la entrega. Habrá un tiempo de refuerzo del aprendizaje, que especificamos en el siguiente apartado. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que si el alumno no ha trabajado la actividad en clase, no podemos asegurar que sea quien ejecute el ejercicio en casa y por tanto, evaluarlo de forma objetiva.

La nota final será la media de las tres evaluaciones

Actitud.
Se valorará positivamente el compromiso y el interés del alumnado hacia la asignatura.

2.3.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por las docentes, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

2.3.8. 3º ESO. SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

2.3.9. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 3º ESO

2.3.9.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía	3er Trimestre
BLOQUE B	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica	Todo el curso
BLOQUE C	Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	Todo el curso
BLOQUE D	Imagen y comunicación visual y audiovisual	2º Trimestre
BLOQUE E	Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura	1er y 3er Trimestre

Los bloques B y C estarán presentes a lo largo de todo el curso, ya que engloban saberes básicos para la realización de cualquier proyecto artístico. Los bloques A y E están relacionados, ya que se puede trabajar el tema del patrimonio artístico y cultural desde el punto de vista más teórico, conociendo los distintos géneros artísticos de la historia del arte, hablar de las manifestaciones artísticas más importantes de Andalucía y, por otro lado, darle su enfoque práctico realizando trabajos donde la geometría sea el eje creativo y estético de trabajos artesanales (cerámica, forja, artesonado, etc), así como espacial (edificaciones, plazas e interiores de edificios relevantes de nuestra comunidad), para lo cual se pueden integrar los temas de redes modulares y los sistemas de representación.

2.3.9.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

2.3.10. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a

elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje de esta materia se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de EPVA, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utiliza el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, dos horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para investigar, y afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda progresar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en EPVA 3º ESO, se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando, guiando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

Es muy importante, dado que el aula la usan muchos grupos, que ésta se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado. Se trabajará siempre con conciencia medioambiental, evitando derroche de material y buscando las soluciones más sostenibles.

2.3.11. EVALUACIÓN.

Con carácter general se aplicarán los siguientes instrumentos de evaluación:

La observación directa y análisis del trabajo diario del alumno/a en clase (intervenciones orales, trabajo individual o en grupo, actitudes), comprobando la capacidad para la expresión escrita, el orden y la claridad de los ejercicios, la capacidad de utilizar el lenguaje específico correctamente…

El comportamiento y la actitud que muestre el alumno/a frente a las actividades y trabajos planteados durante las diferentes sesiones a lo largo del curso.

2.3.11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1
1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica 2
2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

Competencia específica 3
3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Competencia específica 4
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6
6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones

culturales y artísticas actuales.
6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

EPVA 3º ESO			
Perfil de Salida. Descriptores Operativos	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos mínimos**
CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.	1.1	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
		1.2	EPV.3.A.3.

		1.3	EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3.
CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.
		2.2	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.
		2.3	EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.
CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1	EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.
		3.2	EPV.3.A.1. EPV.3.A.3. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.
		3.3	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.4.

CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2	4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.1.
		4.2	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3. EPV.3.D.4.
CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.4.
		5.2	EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.2.
		5.3	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.

CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.1	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
		6.2	EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4
		6.3	EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4	7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3.
		7.2	EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.E.4.
CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.

		8.2	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5. EPV.3.D.1.
		8.3	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. EPV.3.D.4.

2.3.11.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

Observación directa.
Diario de clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Aporte de material necesario para la realización del proyecto.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros y con el profesorado.
Forma de trabajar en grupo: participación activa.

De medición.

Pruebas orales y escritas.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.
Rúbricas.

2.3.11.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Exámenes.
Podrán realizarse exámenes atendiendo a temas que requieran reforzar la teoría.

Trabajos de clase.
La asignatura será eminentemente práctica, por lo que el trabajo regular y continuado por proyectos o individuales, será de suma importancia.
Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

Se valorarán negativamente los trabajos presentados con retraso con respecto a las fechas indicadas. Sin embargo, como es lógico, se tendrán en cuenta las causas bien justificadas por parte del alumnado y el tiempo de retraso en la entrega. Habrá un tiempo de refuerzo del aprendizaje, que especificamos en el siguiente apartado. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que si el alumno no ha trabajado la actividad en clase, no podemos asegurar que sea quien ejecute el ejercicio en casa y por tanto, evaluarlo de forma objetiva.

La nota final será la media de las tres evaluaciones

Actitud.
Se valorará positivamente el compromiso y el interés del alumnado hacia la asignatura.

2.3.12. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

2.4. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 2º ESO

2.4.1. JUSTIFICACIÓN

Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte.

La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones.

Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La materia Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación.

Los contenidos se estructuran en tres bloques. En el primero, “Técnicas gráfico-plásticas”, se

realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En el segundo bloque, "Diseño y publicidad", se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario.

El tercer bloque, "Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia", se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

2.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo

sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto, y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.
La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. Debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2.4.3. SABERES BÁSICOS.

A. Técnicas gráfico-plásticas.
PEPA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
PEPA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
PEPA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
PEPA.2.A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.
PEPA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.
PEPA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.
PEPA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones

artísticas y en el ámbito del diseño.
PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
PEPA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.
PEPA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
PEPA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.
PEPA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).
PEPA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.
PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
PEPA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.
PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.
PEPA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).
PEPA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
PEPA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.
PEPA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.
PEPA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.
PEPA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

2.4.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 2º ESO

2.4.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Técnicas gráfico plásticas	Todo el curso
BLOQUE B	Diseño y publicidad	1er y 2º trimestre
BLOQUE C	Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia	2º y 3er tirmestre

El bloque A estará presente a lo largo de todo el curso, ya que engloban saberes básicos para la realización de cualquier proyecto artístico. Los bloques B y C están relacionados en la parte publicitaria ya que la fotografía es la principal protagonista de ésta al igual que la imagen en movimiento. se le dará un enfoque práctico realizando trabajos plásticos u audiovisuales donde se de desarrolle y asuma las bases de dichos lenguajes

2.4.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, se trabajará la influencia que la imagen produce sobre los adolescentes por medio de una exposición en el centro educativo sobre el tema ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados la educación en valores, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

2.4.5. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje de esta materia se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de EPVA, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utiliza el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, dos horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para investigar, y afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda progresar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en EPVA 3º ESO, se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando, guiando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

Es muy importante, dado que el aula la usan muchos grupos, que ésta se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado. Se trabajará siempre con conciencia medioambiental, evitando derroche de material y buscando las soluciones más sostenibles.

2.4.6. EVALUACIÓN.

Con carácter general se aplicarán los siguientes instrumentos de evaluación:

La observación directa y análisis del trabajo diario del alumno/a en clase (intervenciones orales, trabajo individual o en grupo, actitudes), comprobando la capacidad para la expresión escrita, el orden y la claridad de los ejercicios, la capacidad de utilizar el lenguaje específico correctamente…

El comportamiento y la actitud que muestre el alumno/a frente a las actividades y trabajos planteados durante las diferentes sesiones a lo largo del curso.

2.4.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	PEPA.2.A.2. PEPA.2.A.3. PEPA.2.A.7. PEPA.2.A.8.
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.7. PEPA.2.B.3. PEPA.2.C.1. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.7.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.2. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.4. PEPA.2.C.5.
	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	PEPA.2.A.9. PEPA.2.A.10 .PEPA.2.B.1. PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	PEPA.2.B.1 PEPA.2.B.2 PEPA.2.B.3 PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.	PEPA.2.B.1. PEPA.2.C.8.
	4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	PEPA.2.A.9. PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.6.

2.4.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

Observación directa.
Diario de clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Aporte de material necesario para la realización del proyecto.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros y con el profesorado.
Forma de trabajar en grupo: participación activa.

De medición.

Pruebas orales y escritas.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.
Rúbricas.

2.4.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Exámenes.
Podrán realizarse exámenes atendiendo a temas que requieran reforzar la teoría.

Trabajos de clase.

La asignatura será eminentemente práctica, por lo que el trabajo regular y continuado por proyectos o individuales, será de suma importancia.

Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

Se valorará negativamente los trabajos presentados con retraso de las fechas indicadas. Sin embargo, como es lógico, se tendrán en cuenta las causas bien justificadas por parte del alumnado y el tiempo de retraso en la entrega. Habrá un tiempo de refuerzo del aprendizaje, que especificamos en el siguiente apartado. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que si el alumno no ha trabajado la actividad en clase, no podemos asegurar que sea quien ejecute el ejercicio en casa y por tanto, evaluarlo de forma objetiva.

La nota final será la media de las tres evaluaciones

Actitud.
Se valorará positivamente el compromiso y el interés del alumnado hacia la asignatura.

2.4.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

2.5. EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

2.5.1.JUSTIFICACIÓN

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador. La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico plásticas como audiovisuales. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público, de ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Para el desarrollo de esta materia, se propone explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como

alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Las situaciones propuestas deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

2.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje). La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género trasmitidos a través del arte. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados a ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un

contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2.5.3. SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.
EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).
EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.
EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.
EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.
EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.
EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

2.5.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 4º ESO

2.5.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Técnicas gráfico plásticas	Todo el curso
BLOQUE B	Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	3er trimestre

El bloque A estará presente a lo largo de todo el curso, ya que engloban saberes básicos para la realización de cualquier proyecto artístico. El segundo bloque se desarrollará durante el tercer trimestre aunque se realizarán trabajos con técnicas mixtas aunando la fotografía y las técnicas plásticas.

2.5.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

2.5.5. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje de esta materia se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de EPVA, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utiliza el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, dos horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para investigar, y afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda progresar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en EPVA 3º ESO, se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando, guiando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

Es muy importante, dado que el aula la usan muchos grupos, que ésta se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado. Se trabajará siempre con conciencia medioambiental, evitando derroche de material y buscando las soluciones más sostenibles.

2.5.6. EVALUACIÓN.

Con carácter general se aplicarán los siguientes instrumentos de evaluación:

La observación directa y análisis del trabajo diario del alumno/a en clase (intervenciones orales, trabajo individual o en grupo, actitudes), comprobando la capacidad para la expresión escrita, el orden y la claridad de los ejercicios, la capacidad de utilizar el lenguaje específico correctamente…

El comportamiento y la actitud que muestre el alumno/a frente a las actividades y trabajos planteados durante las diferentes sesiones a lo largo del curso.

2.5.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	EAR.4.A.2. EAR.4.A.3. EAR.4.A.6.
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	EAR.4.A.4. EAR.4.A.5. EAR.4.A.8.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4. p	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines	EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.
	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5. EAR.4.B.6 EAR.4.B.8. EAR.4.B.10. EAR.4.B.11.
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o	4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público	EAR.4.B.7. EAR.4.B.8.

intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	determinados.	
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	EAR.4.B.7. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	EAR.4.A.7. EAR.4.B.9.

2.5.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

Observación directa.
Diario de clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Aporte de material necesario para la realización del proyecto.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros y con el profesorado.
Forma de trabajar en grupo: participación activa.

De medición.

Pruebas orales y escritas.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.
Rúbricas.

2.5.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Exámenes.
Podrán realizarse exámenes atendiendo a temas que requieran reforzar la teoría.

Trabajos de clase.

La asignatura será eminentemente práctica, por lo que el trabajo regular y continuado por proyectos o individuales, será de suma importancia.

Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

Se valorará negativamente los trabajos presentados con retraso de las fechas indicadas. Sin embargo, como es lógico, se tendrán en cuenta las causas bien justificadas por parte del alumnado y el tiempo de retraso en la entrega. Habrá un tiempo de refuerzo del aprendizaje, que especificamos

en el siguiente apartado. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que si el alumno no ha trabajado la actividad en clase, no podemos asegurar que sea quien ejecute el ejercicio en casa y por tanto, evaluarlo de forma objetiva.

La nota final será la media de las tres evaluaciones

Actitud.
Se valorará positivamente el compromiso y el interés del alumnado hacia la asignatura.

2.5.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

2.6. DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

2.6.1. JUSTIFICACIÓN

La comprensión y representación de la realidad que nos rodea son de gran importancia, en general, en toda la educación básica. En este sentido, el Dibujo Técnico, como disciplina de comunicación gráfica objetiva, permite representar formas con rigor y precisión, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado; estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas e integra conocimientos científicos y destrezas artísticas. Se trata, pues, de una disciplina basada fundamentalmente en el análisis y comprensión del entorno para poder construir un pensamiento activo y crítico. Además, su carácter práctico facilita la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender así como la responsabilidad tanto en el trabajo individual como en grupo, dotando al alumnado de mecanismos de gestión emocional y permitiendo también la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de la convivencia. Mediante la realización de esbozos, bocetos o croquis a mano alzada se desarrolla la capacidad de observación y la creatividad del alumnado, favoreciendo el desarrollo de otros modos de expresión y comunicación. Si a esto le añadimos los instrumentos para comunicarnos de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones, se desarrollan, además, destrezas tecnológicas y competencias digitales útiles para abordar la educación postobligatoria o los retos de la sociedad actual. Por tanto, la materia de Dibujo Técnico de 4º de ESO pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo, de forma estandarizada y aceptada por todos, dotando al alumnado de un conjunto de competencias específicas diseñadas para: apreciar y analizar el entorno y el arte identificando las estructuras geométricas; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación; formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos colaborativos; aplicar, investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. Una materia con un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que implican al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales. De este modo, los saberes básicos se organizan en torno a cinco bloques interrelacionados: el bloque «Fundamentos de la Geometría», plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica. El bloque “Geometría Plana” aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos. El bloque «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar

con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea. Con el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se introduce al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO. El bloque «Herramientas digitales para dibujo» presenta al alumnado el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas. El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

2.6.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA.

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. Esta competencia aborda el estudio de la Geometría

Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.

3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.

Persigue el desarrollo de la visión espacial y del inicio en algunas de las aplicaciones de los Sistemas de Representación derivados de la Geometría Descriptiva que son necesarios en todos los procesos constructivos, artísticos y de diseño, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como

lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos técnicos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como al conocimiento de unas normas y simbología
establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

2.6.3. SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.
DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.
DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.
DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C Geometría descriptiva.
DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.
DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.
DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.
DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.
DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.
DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.
DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización. E. Herramientas digitales para dibujo.
DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.
DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

2.6.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN PARA 4º ESO

2.6.4.1. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Fundamentos de la geometría	1er trimestre
BLOQUE B	Geometría plana	1er trimestre
BLOQUE C	Geometría descriptiva	2º trimestre
BLOQUE D	Normalización y documentación gráfica de proyectos.	3er Trimestre

2.6.4.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando

bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

2.6.5. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje de esta materia se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de EPVA, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso,

prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utiliza el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, dos horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para investigar, y afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda progresar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en EPVA 3º ESO, se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando, guiando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

Es muy importante, dado que el aula la usan muchos grupos, que ésta se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado. Se trabajará siempre con conciencia medioambiental, evitando derroche de material y buscando las soluciones más sostenibles.

2.6.6. EVALUACIÓN.

Con carácter general se aplicarán los siguientes instrumentos de evaluación:

La observación directa y análisis del trabajo diario del alumno/a en clase (intervenciones orales, trabajo individual o en grupo, actitudes), comprobando la capacidad para la expresión escrita, el orden y la claridad de los ejercicios, la capacidad de utilizar el lenguaje específico correctamente…

El comportamiento y la actitud que muestre el alumno/a frente a las actividades y trabajos planteados durante las diferentes sesiones a lo largo del curso.

2.6.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.4
	1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.	DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5
2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.	2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.
	2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas	DBT.4.A.2. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.
	2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.	DBT.4.A.5.
3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1,	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.	DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6

STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.	3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.	DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6
	3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.	DBT.4.A.5
4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.	4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.3.
	4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.	DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4.
	4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.	DBT.4.D.1. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5.
	4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario	DBT.4.A.5. DBT.4.D.2.
5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.	DBT.4.E.1. DBT.4.E.3.
	5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.	DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.
	5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.	DBT.4.E.1. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.

2.6.6.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

Observación directa.
Diario de clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Aporte de material necesario para la realización del proyecto.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros y con el profesorado.
Forma de trabajar en grupo: participación activa.

De medición.
Pruebas orales y escritas.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.
Rúbricas.

2.6.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Exámenes.
Podrán realizarse exámenes atendiendo a temas que requieran reforzar la teoría.

Trabajos de clase.
La asignatura será eminentemente práctica, por lo que el trabajo regular y continuado por proyectos o individuales, será de suma importancia.
Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

Se valorará negativamente los trabajos presentados con retraso de las fechas indicadas. Sin embargo, como es lógico, se tendrán en cuenta las causas bien justificadas por parte del alumnado y el tiempo de retraso en la entrega. Habrá un tiempo de refuerzo del aprendizaje, que especificamos en el siguiente apartado. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que si el alumno no ha trabajado la actividad en clase, no podemos asegurar que sea quien ejecute el ejercicio en casa y por tanto, evaluarlo de forma objetiva.

La nota final será la media de las tres evaluaciones

Actitud.
Se valorará positivamente el compromiso y el interés del alumnado hacia la asignatura.

2.6.7. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

3. PROGRAMACIONES DE LA MATERIA EN BACHILLERATO

3.1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.

Las materias de dibujo integradas en nuestro departamento son parte integrante de nuestra cultura, por su historia y por el papel que desempeñan en la sociedad actual. Las actividades que se planteen en clase deben favorecer la posibilidad de que el alumnado sea capaz de analizar fenómenos de

especial relevancia social, tales como la expresión y desarrollo cultural, la salud, el consumo, la coeducación, la convivencia pacífica o el respeto al medio ambiente, partiendo del grado de adquisición de las competencias adquiridas a lo largo de la ESO

El dibujo parte de proposiciones y a través del pensamiento lógico y abstracto es capaz de describir y analizar las cantidades, el espacio y las formas. Por tanto, el alumnado debe apreciar la ayuda esencial de esta disciplina a la hora de tomar decisiones y describir la realidad que nos rodea.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

3.2. COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA.

Perfil competencial del alumnado al término del Bachillerato.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al termino de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas esta vinculada a la adquisición y desarrollo de las competencias clave recogidas tanto en el Perfil de salida al termino de la enseñanza básica como en el Perfil competencial al termino del Bachillerato, y que son las siguientes:

− Competencia en comunicación lingüística.

− Competencia plurilingüe.

− Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

− Competencia digital.

− Competencia personal, social y de aprender a aprender.

− Competencia ciudadana.

− Competencia emprendedora.

− Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo espanol de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, asi como al contexto de la

educación formal y, mas concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Si bien la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la enseñanza básica. Del mismo modo, y dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, resulta necesario adecuar las mismas a ese otro momento del desarrollo personal, social y formativo del alumnado que supone el final del Bachillerato. Consecuentemente, en el presente anexo, se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

De la misma manera, en el diseño de las enseñanzas mínimas de las materias de Bachillerato, se mantiene y adapta a las especificidades de la etapa la necesaria vinculación entre dichas competencias clave y los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado. Esta vinculación seguirá dando sentido a los aprendizajes y proporcionara el punto de partida para favorecer situaciones de aprendizaje relevantes y significativas, tanto para el alumnado como para el personal docente.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato esta vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias especificas de las diferentes materias. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias especificas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

3.2.1. Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias especificas de cada área o ámbito. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias especificas propicia que de la evaluación de estas ultimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Teniendo en cuenta lo regulado en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato y de acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del presente Decreto, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al termino del Bachillerato, constituyéndose así el Perfil competencial del alumnado al termino del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptores operativos previstos para la enseñanza básica.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal

de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos

comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los generos discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender

Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	**CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.**
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	**CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.**
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	**CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.**
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	**CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.**

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	**CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.**

COMPETENCIA PLURILINGÜE

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	**CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.**
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	**CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de**

	comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	**CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.**

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	**STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.**
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	**STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.**
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	**STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.**
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos…), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir	**STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.**

nuevos conocimientos.	
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	**STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.**

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	**CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.**

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	**CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.**
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	**CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.**
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	**CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.**
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	**CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.**

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento

personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	**CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.** **CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.**
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	**CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.**
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	**CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.** **CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos**

	compartidos.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	**CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.**
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	**CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.**

COMPETENCIA CIUDADANA

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, asi como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu	**CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la**

constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	**autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.**
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	**CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.**
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	**CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.**
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	**CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.**

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para

generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	**CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.**
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	**CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.**

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	**CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.**

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresiones culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA…	**AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	**CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.**

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	**CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.**
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	**CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.** **CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.**
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	**CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.** **CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales,**

	corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

3.3. MATERIA DE CULTURA AUDIOVISUAL (1º BACHILLERATO ARTES)

3.3.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.

La creación audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época, por lo que entenderla resulta de vital importancia para desenvolverse en el mundo que nos rodea. La materia de Cultura Audiovisual contribuye a ello pues, por un lado, facilita al alumnado unas herramientas válidas para el procesamiento crítico de la información audiovisual que le llega desde múltiples vías y, por otro, le proporciona los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para elaborar sus propias producciones audiovisuales. Para esto último, se deben tener en cuenta los múltiples aspectos que se interrelacionan en este terreno: guión, producción, fotografía, iluminación, sonido, interpretación, dirección de arte, montaje, entre otros; todo ello dentro de una experiencia de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos. Igualmente, la práctica audiovisual pone en marcha el pensamiento creativo y divergente del alumnado, propiciando el desarrollo de los valores y el enriquecimiento de su identidad personal.
En su aprendizaje audiovisual, es conveniente que el alumnado investigue las soluciones que los distintos creadores y creadoras han planteado en situaciones análogas a las que pudiera encontrase en sus propias producciones, lo que permite incidir en un procedimiento de trabajo que comunica, tanto el procesamiento crítico de la información audiovisual, como la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios. De igual forma, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y culturas lo ayuda a conocer el patrimonio audiovisual global, así como a familiarizarse con numerosas referencias, lo que permitirá establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, además de enriquecer las creaciones propias.
En cuanto al proceso creativo, resulta importante distinguir entre las piezas con voluntad de autoexpresión personal -como aquellas que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales y a las que el alumnado suele estar habituado- y las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos, y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera del ámbito personal. En ambos casos, la materia de Cultura Audiovisual presta especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de un lenguaje inclusivo y respetuoso, y a la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico. Para ello, dada la naturaleza híbrida del medio audiovisual, es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus herramientas y sus lenguajes. El alumnado debe aprender a comunicarse con este medio, haciendo suya la idea del error o del fracaso como aprendizaje y estimulando el deseo de expresar una visión del mundo propia, a través de producciones audiovisuales. El análisis y la evaluación de este proceso le permitirá tomar conciencia del audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando además una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo. Esta materia, en definitiva, contribuye de forma decisiva a la educación de la mirada.
Todo lo anterior se encuentra en el origen de las competencias específicas de Cultura Audiovisual, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal y escrita, la digitalización, la convivencia democrática o la interculturalidad.
Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos se estructuran en cuatro bloques. El primero, ≪Hitos y contemporaneidad en la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales≫, recoge los saberes relacionados con la historia de estos medios y su situación actual, así como los diversos formatos que ha generado el audiovisual. El segundo bloque, titulado ≪Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual≫, comprende los elementos gramaticales y expresivos esenciales para realizar un análisis formal, desde las formas geométricas básicas hasta el color o las funciones de la imagen. El tercer bloque, ≪Expresión y narrativa audiovisual≫, abarca los aspectos necesarios para la creación de un relato audiovisual. Por último, ≪La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos≫ incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción audiovisual, así como las técnicas necesarias para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.
Para la adquisición de las competencias específicas de la materia, es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje fotográfico y audiovisual, utilizando todos los medios disponibles, que podrán abarcar desde cámaras estenopeicas de fabricación propia, hasta teléfonos móviles, aros de luz y ordenadores, pasando por todo el equipamiento propio de una producción audiovisual que el centro pueda proporcionar. Las situaciones de aprendizaje deben ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta las áreas de interés, las referencias culturales y el nivel de desarrollo del alumnado. Además, habrán de incluir contenidos transversales referidos a la creación de proyectos sostenibles, al consumo eléctrico responsable y a la seguridad en el desempeño de las tareas, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Su complejidad debe aumentar gradualmente, pudiendo requerir la participación simultánea en diversas tareas, además de contribuir a desarrollar actitudes de apertura, respeto y afán de superación y mejora. Dado que toda producción audiovisual adquiere verdadero sentido cuando es mostrada, apreciada, analizada y compartida en público, así deberá hacerse con los proyectos que se emprendan en la materia, facilitando que el alumnado no solo sea espectador de las producciones ajenas, sino que lo sea también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la inteligencia emocional, la humildad, la autoconfianza, la socialización y la madurez emocional, personal y académica.

3.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. El alumnado debe manejar con soltura su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas, por medio de producciones orales, escritas, audiovisuales y multimodales, en las que se expliquen desde la justificación de los movimientos de cámara, hasta la importancia del encuadre y el uso del fuera de campo, pasando por la significación del color. Para ello, ha de visionar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales que permitan apreciar la pluralidad de representaciones que ambos medios posibilitan, ampliando el punto de vista tanto hacia las obras de distintas épocas como hacia las provenientes de otras culturas. Además, entre los ejemplos analizados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación, así como de su representación en la creación fotográfica y audiovisual. En el proceso, el alumnado debe reflexionar acerca de la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica, deteniéndose en los hitos específicos del audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen.
La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado,

apoyado en el descubrimiento de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado, además de ampliar las posibilidades de disfrute de ambos medios a partir de un acercamiento informado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir de una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos y alumnas aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido, como un recurso expresivo y comunicativo más, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza.
Para ello, es conveniente emplear la práctica de la fotografía como medio de aproximación a través del cual asimilar algunas de las nociones técnicas y formales básicas del lenguaje audiovisual.
Por otra parte, el alumnado debe ser consciente de que las herramientas que se le proporcionan para transmitir ideas, opiniones y sentimientos en la creación audiovisual pueden ser empleadas con un mayor o menor rigor ético y formal. Este aspecto se puede desarrollar a partir de la puesta en común de ejemplos escogidos de diversos formatos, géneros y terrenos (como el del periodismo televisivo), y su comparación con los procedimientos de trabajo del alumnado que, de este modo, debe entender que el efecto buscado en la audiencia nunca puede ponerse por encima de un tratamiento ético y formal de los materiales. Para ello, ha de comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando de manera activa y consciente el respeto a la posición del público receptor.
En último término, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

El proceso de realización de una producción audiovisual colectiva es complejo, y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), que implican desde la correcta utilización de las convenciones del lenguaje audiovisual, hasta la organización de equipos humanos. Además, el entorno digital propio del trabajo audiovisual contemporáneo se caracteriza por la necesidad de adaptación a la transformación permanente de las herramientas y las tecnologías que genera, por lo que el alumnado debe saber seleccionarlas y utilizarlas, demostrando un conocimiento activo de las mismas en las creaciones propias.
Por lo demás, la producción audiovisual implica un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara, para que los imprevistos no perjudiquen el proyecto en su totalidad. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la

documentación apropiada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, abarcando desde la ausencia forzosa de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, como la imposibilidad de contar con los equipos técnicos idóneos para la realización de lo planeado, por lo que ha de mostrar imaginación y soltura en el uso de los medios disponibles.
Por último, es importante que el alumnado aporte a esta experiencia una preocupación por la sostenibilidad, lo que implica controlar el consumo de electricidad, sacar copias impresas solo de los documentos de trabajo que resulten indispensables o generar el mínimo de residuos posible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2

4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere dirigirse. Para ello, debe plantearse tanto la adecuación del lenguaje a emplear, como los medios técnicos a utilizar y el formato en el que encuadrarlas. Las diferencias entre una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por un o una *youtuber*, los múltiples formatos televisivos o un largometraje industrial de ficción tienen tanto que ver con sus condiciones de producción como con el público al que están destinados, a cuyas características están supeditados. Aunque todos los ejemplos citados se sirven del lenguaje audiovisual, lo hacen de maneras diferentes y con propósitos distintos, pues se crean para audiencias diferenciadas.
Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporciona internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas, identificando las más adecuadas para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este sentido, es importante que los alumnos y alumnas evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor. Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia, siempre de manera respetuosa, abierta y autocrítica, para lo que se pueden establecer debates dentro del aula o en el entorno del centro educativo si se llevan a cabo proyecciones a ese nivel, además de recogerse las reacciones que se produzcan en una eventual difusión por internet o por cualquier otro medio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

3.3.3. SABERES BÁSICOS

A.Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

CULA.1.A.1. Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual. Principales corrientes en fotografía y cine

CULA.1.A.1.1. Cine: Orígenes: Nacimiento y creación de un nuevo lenguaje. Desarrollo: el expresionismo alemán, el surrealismo, Hollywood clásico. Corrientes de renovación: Neorrealismo

italiano, Nouvelle Vague, Free Cinema. Nuevo Hollywood. Cine de autor. Actualidad: Dogma 95. Cine posmoderno. Cine “indi” y nuevas tendencias. Andalucía: Alberto Rodríguez, Benito Zambrano, etc.

CULA.1.A.1.2. Fotografía: Orígenes: Nacimiento y Pictorialismo. Desarrollo: Fotografía directa, F64, Vanguardias y Surrealismo. Contemporáneo: Humanismo, Magnum, nuevo documentalismo, Fotografía conceptual y Grupo de Boston. Actualidad: Escuela de Düsseldorf, escuela de Helsinki y Postfotografía. Andalucía: Del grupo Afal al éxito del fotolibro.

CULA.1.A.2. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico. Medios de comunicación convencionales e internet

CULA.1.A.3. Géneros fotográficos y nuevos lenguajes de la imagen

CULA.1.A.3.1. Fotografía en la era de internet y la telefonía móvil: Postfotografía. CULA.1.A.3.2. Nuevos espacios de la imagen. Fotografía vernácula y fotograficidad. CULA.1.A.3.3. El fotolibro como formato destacado en la fotografía actual.

CULA.1.A.4. Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados

B.Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual

CULA.1.B.1. Plano (escala: valor expresivo, descriptivo y narrativo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.

CULA.1.B.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo, la elipsis narrativa.

CULA.1.B.3. Conceptos básicos sobre iluminación.

CULA.1.B.4. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.

CULA.1.B.5. Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía. CULA.1.B.6. El retoque digital. Análisis de posibilidades.

CULA.1.B.7. Funciones de la imagen audiovisual.

C.Expresión y narrativa audiovisual

CULA.1.C.1. El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. CULA.1.C.2. El guión técnico y el storyboard.

CULA.1.C.3. La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.

CULA.1.C.4. La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas. CULA.1.C.5. El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.

CULA.1.C.6. Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D.La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos

CULA.1.D.1. Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.

CULA.1.D.2. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

CULA.1.D.3. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

CULA.1.D.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales. CULA.1.D.5. Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.

CULA.1.D.6. Introducción a los softwares de edición no lineal.

CULA.1.D.7. Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

CULA.1.D.8. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

3.3.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales	1º y 2º trimestre
BLOQUE B	Elementos formales y capacidad Expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual	1º Y 2º trimestre
BLOQUE C	Expresión y narrativa audiovisual	2º trimestre
BLOQUE D	La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos	3º trimestre

Se comienza la programación analizando las funciones de la imagen, la percepción visual y los elementos del lenguaje visual.. Después se estudia la imagen fija y su capacidad expresiva y se introduce la evolución de las imágenes fijas y de los medios audiovisuales a lo largo de la historia. Se realiza una comparativa de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio y el multimedia.
En el segundo trimestre se realiza una aproximación a la imagen en movimiento, a sus elementos perceptivos poniendo énfasis en la narración de la imagen en movimiento y en el cine, su narrativa y sus géneros.
Se finaliza la programación estudiando el análisis de la imagen. Al conocer bien los alumnos a esta altura del curso, los distintos elementos que la conforman.

3.3.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En lo concerniente al ámbito educativo, dentro de un contexto de colaboración entre alumnos de distintos grupos, se puede planificar una situación en la que se elabore la producción y edición de un

videoclip con ayuda de los dispositivos móviles del alumnado, documentando todo el proceso seguido, tanto en la realización del guion, y la narrativa de imágenes fijas o en movimiento, como en la grabación de la música y el sonido, para finalizar con la presentación de la producción ante los compañeros.

Entre las propuestas ligadas al ámbito personal, en un contexto de uso responsable de los dispositivos móviles, se puede plantear una situación que promueva su utilización para realizar imágenes fotográficas en blanco y negro, inspirándose en el trabajo de diferentes fotógrafos que conviertan los objetos cotidianos en algo extraordinario y creando un juego de metáforas donde la fotografía se convierta en poesía visual.

En lo que respecta al ámbito social, dentro de un contexto de multiculturalidad, se puede diseñar una situación que implique abordar la necesidad de concienciar a la sociedad mediante la transmisión de opiniones y sentimientos, sin olvidar el componente ético, a través de una producción audiovisual en la que los protagonistas sean los propios alumnos y en la que todos los elementos técnicos, visuales y sonoros estudiados estén perfectamente conectados

Dentro del ámbito profesional, a partir de un contexto de investigación sobre los distintos campos profesionales se puede proponer el diseño de un catálogo fotográfico sobre el patrimonio cultural, arquitectónico y natural de la comunidad, en la que el alumno adjunte una ficha técnica que incluya los registros de cada fotografía, datos de exposición, apertura de diafragma, sensibilidad empleada, medición de la luz entre otros.

3.3.6. METODOLOGÍA

1. Se utilizará una metodología que favorezca el desarrollo de las competencias clave. La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá colocar al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.
2. El empleo de los recursos técnicos será necesario para realizar los trabajos prácticos. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica.
3. Se fomentará la realización de proyectos de trabajo, donde el alumnado pueda tomar la iniciativa en su aprendizaje, potenciando el interés por la investigación, la búsqueda de información y la aplicación de los recursos de los que disponen los centros educativos.
4. La secuenciación y concreción de los contenidos permitirá que el alumnado pueda seleccionar y desarrollar, en la medida de lo posible, su propio nivel de especialización en los diferentes recursos.
5. Los contenidos se podrán trabajar de forma simultánea favoreciendo la interacción entre estos, buscando la relación, la progresión y el equilibrio necesarios para que estos se puedan construir de manera gradual.
6. Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo audiovisual. Contenidos y criterios de evaluación.
7. Se potenciará la diversificación en la utilización de medios para favorecer, enriquecer y motivar el desarrollo del aprendizaje en el ámbito del conocimiento.

3.3.7. EVALUACIÓN

3.3.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.
1.2.Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.
1.3.Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.

Competencia específica 2

2.1Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.
2.2.Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

Competencia específica 3

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.
3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición u otros, justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.
3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.
3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4

4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.
4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.
4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

CULTURA AUDIOVISUAL I			
Perfil de Salida. Descriptores operativos	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**

CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.	1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.	1.1	CULA.1.A.1.
		1.2	CULA.1.A.1. CULA.1.A.2. CULA.1.A.4.
		1.3	CULA.1.A.2. CULA.1.B.1. CULA.1.B.2. CULA.1.B.3. CULA.1.B.4. CULA.1.B.5. CULA.1.B.6. CULA.1.B.7.
CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	2.1	CULA.1.A.3. CULA.1.B.1. CULA.1.B.2. CULA.1.B.3. CULA.1.B.4. CULA.1.B.5. CULA.1.B.6. CULA.1.B.7.
		2.2	CULA.1.A.3.1. CULA.1.A.3.2. CULA.1.A.3.3. CULA.1.A.4.
		2.3	CULA.1.C.1. CULA.1.C.2. CULA.1.C.3. CULA.1.C.4. CULA.1.C.5. CULA.1.C.6.
STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2	3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	3.1	CULA.1.D.1 CULA.1.D.2.
		3.2	CULA.1.D.1. CULA.1.D.2. CULA.1.D.3. CULA.1.D.5.
		3.3	CULA.1.D.1. CULA.1.D.2.
		3.4	CULA.1.D.3. CULA.1.D.5. CULA.1.D.6. CULA.1.D.8.

STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	4.1	CULA.1.D.4. CULA.1.D.5. CULA.1.D.6.
		4.2	CULA.1.D.7. CULA.1.D.8.
		4.3	CULA.1.D.7. CULA.1.D.8.

3.3.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la dimensión teórica y práctica de la materia, la evaluación no debe centrarse exclusivamente en los resultados finales, puesto que estaría desatendiendo a**l proceso creativo.**.
Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en los logros y la superación de las dificultades planteadas en cada trabajo así como en la solución planteada teniendo en cuenta la trayectoria individual entre el primer y el último trabajo realizado.
A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta tanto la calidad de los trabajos, como las actitudes hacia la materia y hacia el lenguaje audiovisual, en general, para lo cual empleará procedimientos como: **la observación directa en el contexto del aula, la revisión de todos los pasos seguidos hasta materializar los trabajos** (la búsqueda de información, los experimentos, los bocetos, dibujos, esquemas, etc.).

Los conocimientos metacognitivos puestos en marcha cuando los alumnos reflexionan sobre su propio aprendizaje también serán valorados por el docente. En todos sus proyectos hay un apartado de autoevaluación, en el que puedan destacar los puntos fuertes, así como los aspectos mejorables de su proceso autónomo de aprendizaje.

3.3.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno. Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

Se considerará criterio prioritario en la evaluación su *actitud con relación a la asignatura*, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

Los trabajos entregados más tarde de la fecha propuesta serán valorados hasta con un 50% menos de calificación, dependiendo del tiempo de retraso en la entrega y las circunstancias personales del alumnado.

Solo se evaluarán los trabajos realizados en clase (o a los que se les ha hecho el seguimiento a través de la plataforma digital en uso, si el alumno/a tiene un problema médico

justificado y no puede asistir presencialmente a clase), para que el profesorado se asegure la autoría del mismo.

Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos no entregados se calificarán con cero puntos y harán media con los restantes ejercicios.

Exámenes:

Se podrá realizar un examen en cada evaluación.

Trabajos de clase.

Los trabajos teóricos y de investigación y trabajos prácticos..

En los trabajos prácticos se valorará:

- Dominio de la técnica
- Precisión en el tratamiento del material
- Capacidad para solucionar las dificultades sobrevenidas durante el proceso creativo
- Originalidad de la producción artística
- Uso del lenguaje plástico y audiovisual (proporción, equilibrio, peso, textura…)
- Presentación final de la obra
- Calidad final de la pieza.

La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no superen la asignatura en la convocatoria de junio se presentarán a la convocatoria extraordinaria con cada uno de los bloques no superados.

Estos alumnos y alumnas tendrán que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

3.3.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

A lo largo de la realización de cada actividad o proyecto el alumnado es atendido individualmente y se le va reforzando en el aspecto necesario para que alcance los objetivos. Si a pesar de esto no lo lograse se plantea la posibilidad de que repita el trabajo adecuándose a las instrucciones y a las pautas dadas por la profesora.

*3.*4. MATERIA DE DIBUJO ARTÍSTICO I Y II

3.4.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación grafica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los

caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado. Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: ≪Concepto e historia del dibujo≫, que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; ≪La expresión gráfica y sus recursos elementales≫, que contiene lo saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; ≪La luz, el claroscuro y el color≫, que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y ≪Proyectos gráficos colaborativos≫, que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado ≪Percepción y ordenación del espacio≫; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque ≪Dibujo y espacio≫, en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, ≪Tecnologías y herramientas digitales≫, del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y ≪La figura humana≫, del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicas. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben

entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples posibilidades. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

3.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES .

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos y alumnas la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la **perspectiva de género** y la **perspectiva intercultural**, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva.

Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la *realización de bocetos* a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndose en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales: fotografía, cómic, cine, publicidad, etc., y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Esto le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, *el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.*

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo,

el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.
Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciando una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

3.4.3. DIBUJO ARTÍSTICO I (1º BACHILLERATO ARTES)SABERES BÁSICOS

A. Concepto e historia del dibujo

DIBA.1.A.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
DIBA.1.A.2. El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.
DIBA.1.A.3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Valor añadido y salidas profesionales.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo.
DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen.
DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio

DIBA.1.C.1. Fundamentos de la percepción visual.
DIBA.1.C.2. Principios de la psicología de la *Gestalt*.
DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas.
DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales Aplicaciones.
DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
DIBA.1.C.6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color

DIBA.1.D.1. La luz y el volumen.
DIBA.1.D.2.Tipos de luz y de iluminación.
DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro.
DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial.
DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos

DIBA.1.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
DIBA.1.F.2. Fases de los proyectos gráficos.
DIBA.1.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
DIBA.1.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

3.4.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Concepto e historia del dibujo
BLOQUE B	La expresión gráfica y sus recursos elementales
BLOQUE C	Percepción y ordenación del espacio
BLOQUE D	La luz, el claroscuro y el color
BLOQUE E	Tecnologías y herramientas digitales
BLOQUE F	Proyectos gráficos colaborativos

Todas las unidades están íntimamente relacionadas, por lo que no habrá una temporalización limitada a horas concretas. La historia del dibujo estará siempre presente, haciendo referencia a los orígenes de las distintas técnicas utilizadas y quienes empezaron y cómo a usarlas. Se emplearán las tecnologías y recursos digitales para investigación y búsqueda de imágenes, composición digital, edición de imágenes,etc. La expresión gráfica forma parte del concepto creativo de la asignatura. La luz, el claroscuro, el color, la percepción y ordenación del espacio (composición), son elementos básicos que el alumnado debe asimilar en cada actividad. El proyecto gráfico colaborativo estará siempre presente ya que debe haber un intercambio de ideas entre el propio alumnado, realizando, una vez se compruebe la cohesión del grupo, trabajos en pareja o en grupos.

3.4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Desde la materia Dibujo Artístico, en lo que concierne al ámbito personal, en el contexto de la experimentación e investigación, cabría diseñar una situación de aprendizaje que potenciara la toma de decisiones y la expresión individual.

En el ámbito social, abordando el *contexto de manifestaciones culturales actuales*, la situación de aprendizaje planteada para la materia Dibujo Artístico, podría ser un proyecto de temática relacionada con las desigualdades económicas, culturales y sociales de nuestro mundo actual.

En el ámbito educativo, dentro del *contexto de la convivencia*, se podría plantear como situación de aprendizaje la elaboración de un proyecto que sirva para concienciar a los compañeros de su mismo centro educativo sobre la necesidad de entender el concepto de tolerancia y de hacerlo realidad en el día a día.

Por fin, desde el ámbito profesional, en el *contexto de iniciación laboral*, en Dibujo Artístico se pueden plantear variadas situaciones de aprendizaje que pongan en valor la conexión de dicha materia con el mundo del diseño y/o la ciencia desarrollando proyectos adaptados a diferentes tipos de necesidades y públicos.

3.4.6. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje del dibujo se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes, para así propiciar el desarrollo de las competencias clave y el logro de los saberes básicos del Bachillerato.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de Dibujo Artístico I, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, por las características de la materia, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que,previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utilizan el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, cuatro horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda avanzar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en Dibujo Artístico se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

No se usará el teléfono móvil para trabajar *sin previo permiso de la docente* y sólo con una finalidad educativa. Sí podrá usarse la tablet y el ordenador en clase, para obtener imágenes de referencias en los distintos proyectos; estos dispositivos electrónicos ayudan, además, a cuidar el medio ambiente, evitando el derroche de papel.

Es muy importante dado que el aula la usan muchos grupos para que se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado.

3.4.7.. EVALUACIÓN

3.4.7.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

Competencia específica 2
2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.
2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

Competencia específica 3
3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.
3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4
4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.
4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta grafica.

Competencia específica 5
5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.
5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones graficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.
Competencia específica 6
6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.
6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7
7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

DIBUJO ARTÍSTICO I			
Perfil de Salida. Descriptores operativos	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	**1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía.**	1.1	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
		1.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
		1.3	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	**2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.**	2.1	DIBA.1.A.2. DIBA.1.B.7.
		2.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	**3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.**	3.1	DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4.
		3.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.8.
CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.	**4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.**	4.1	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.4.
		4.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.7. DIBA.1.C.5. DIBA.1.C.6.
CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.	**5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.**	5.1	DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7.
		5.2	DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.
CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	**6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.**	6.1	DIBA.1.C.2. DIBA.1.C.3.
		6.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.C.4. DIBA.1.C.5.

STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.	**7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.**	7.1	DIBA.1.B.5. DIBA.1.C.4.
		7.2	DIBA.1.B.8. DIBA.1.D.1. DIBA.1.D.2. DIBA.1.D.3. DIBA.1.D.4. DIBA.1.D.5.
		7.3	DIBA.1.E.1. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3
CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.	**8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.**	8.1	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6.
		8.2	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.3.
STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	**9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.**	9.1	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2.
		9.2	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. DIBA.1.F.4.
		9.3	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.5.
		9.4	DIBA.1.A.3.

3.4.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Cada proyecto se presentará con sus rúbricas. Las rúbricas son unas herramientas que ayudan a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación. “La rúbrica en sí es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.

La rúbrica permite al docente exponer de manera objetiva qué solicita al alumno en cada actividad, los medidores de su aprendizaje y así evaluar los logros del mismo. El alumno entiende así desde el principio qué debe hacer y cómo, teniendo una guía para autoevaluarse y aprender.

Estas rúbricas se exponen permanentemente en la plataforma, tras la explicación clara y pormenorizada de cada proyecto. El alumnado puede consultarla en todo momento.

Por otro lado, la técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada proyecto.

De observación.

Observación directa.
Trabajo diario en clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros.
Respeto a la profesora
Forma de trabajar en grupo.

De medición.
Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.

3.4.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno. Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

Se considerará criterio prioritario en la evaluación su *actitud con relación a la asignatura*, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de todos los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

La actitud y el trabajo en clase, la asistencia diaria y la aportación diaria del material apropiado para trabajar podrán sumar hasta un máximo de dos puntos en la nota final.

Se evaluarán tanto los trabajos prácticos realizados en clase, como aquellos que se les pida a modo de “sketches” en un cuaderno que se les ha solicitado para tal efecto. Será imprescindible presentarlos todos, actividades de clase y “sketches” en las fechas indicadas. El trabajo del “moleskine” siempre se valorará de forma positiva y se tendrá en cuenta a la hora de la evaluación final del trimestre y del curso.

Para superar los objetivos, es necesario entregar en fecha todos los trabajos propuestos y, en su defecto, presentar todas las recuperaciones de los mismos, teniendo en cuenta los criterios de evaluación. Sólo se evaluarán los trabajos realizados en clase (o a los que se les ha hecho el seguimiento a través de la plataforma digital en uso, si el alumno/a tiene un problema médico justificado y no puede asistir presencialmente a clase), para que el profesorado se asegure la autoría del mismo. Será, por tanto, imprescindible presentarlos todos para superar la evaluación. No se recogerán trabajos fuera de fecha, a excepción del alumnado con un problema médico justificado por un facultativo. Para recuperar la tarea contarán con un plazo de una semana más para realizarla, inmediatamente posterior a la fecha original.

La actitud hacia la asignatura, el trabajo continuado, el compromiso y la dedicación a la misma se valorará positivamente. Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que hayan obtenido menos de 5 en la convocatoria de junio se presentarán en la convocatoria extraordinaria con toda la asignatura a una prueba práctica siguiendo alguno de los ejercicios realizados a lo largo del curso. El alumno/a debe, además, presentar algunos trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar la nota del examen extraordinario. Estos trabajos prácticos deberán ser presentados el día de la prueba extraordinaria. Su entrega de

forma correcta (es decir, habiendo seguido las instrucciones para las técnicas y materiales solicitados) es imprescindible para superar esta prueba.

3.4.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

3.4.9. DIBUJO ARTÍSTICO II (2º BACHILLERATO ARTES) SABERES BÁSICOS

A. Concepto e historia del dibujo.

DIBA.2.A.1. El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras. Renovación del dibujo académico en el siglo XIX. Paisaje y flores. Obras más representativas de diferentes artistas, de Friedrich a Rothko.

DIBA.2.A.2. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción. La abstracción geométrica: Wassili Kandinsky, Piet Mondrian, Paul Klee, Kasimir Malevich, Theo Van Doesburg.

DIBA.2.A.3. La Bauhaus y el diseño. Walter Gropius, Hannes Meyer y Mile van der Rohe.

DIBA.2.A.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Valor añadido y salidas profesionales. Dibujar en el espacio.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

DIBA.2.B.1. La retentiva y la memoria visual.

DIBA.2.B.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.

DIBA.2.B.3. Textura visual y táctil.

DIBA.2.B.4. Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

C. Dibujo y espacio.

DIBA.2.C.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.

DIBA.2.C.2. La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.

DIBA.2.C.3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

DIBA.2.C.4. Espacios interiores, exteriores, urbanos ynaturales.

DIBA.2.C.5. Geometría y naturaleza. Proporción áurea.

D. La luz, el claroscuro y el color.

DIBA.2.D.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales. Gradiente de textura.

DIBA.2.D.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo. Valor expresivo de la luz y el color.

DIBA.2.D.3. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.

DIBA.2.D.4. Perspectiva atmosférica.

DIBA.2.D.5. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

E. La figura humana.

DIBA.2.E.1. Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas. Del canon griego a la representación de la figura humana en el siglo XX.

DIBA.2.E.2. Nociones básicas de anatomía artística. Antropometría. Estudio del movimiento en la figura humana (Matisse, Duchamp, Peter Jansen, entre otros).

DIBA.2.E.3. Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Análisis del escorzo en la obra de Andrea Mantegna y otros autores.

DIBA.2.E.4. El retrato. Facciones y expresiones.

DIBA.2.E.5. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

DIBA.2.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Análisis de los recursos humanos y materiales disponibles en la distribución de tareas.

DIBA.2.F.2. Fases de los proyectos gráficos. Elementos transversales en las fases de desarrollo: herramientas y estrategias para el seguimiento de la planificación, la coordinación y el desarrollo de ajustes en las tareas programadas ante imprevistos, análisis del impacto debido a la incorporación de nuevos elementos y sistemas no contemplados en el inicio.

DIBA.2.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

DIBA.2.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

3.4.10. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Concepto e historia del dibujo
BLOQUE B	La expresión gráfica y sus recursos elementales
BLOQUE C	Dibujo y espacio
BLOQUE D	La luz, el claroscuro y el color
BLOQUE E	La figura humana
BLOQUE F	Proyectos gráficos colaborativos

Todas las unidades están íntimamente relacionadas, por lo que no habrá una temporalización limitada a horas concretas. La historia del dibujo estará siempre presente, haciendo referencia a los orígenes de las distintas técnicas utilizadas y quienes empezaron y cómo a usarlas. Se emplearán las tecnologías y recursos digitales para investigación y búsqueda de imágenes, composición digital, edición de imágenes,etc. La expresión gráfica forma parte del concepto creativo de la asignatura. La luz, el claroscuro, el color, la percepción y ordenación del espacio (composición), son elementos básicos que el alumnado debe asimilar en cada actividad. El proyecto gráfico colaborativo estará siempre presente ya que debe haber un intercambio de ideas entre el propio alumnado, realizando, una vez se compruebe la cohesión del grupo, trabajos en pareja o en grupos.

3.4.11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Desde la materia Dibujo Artístico, en lo que concierne al ámbito personal, en el contexto de la experimentación e investigación, cabría diseñar una situación de aprendizaje que potenciara la toma de decisiones y la expresión individual.

En el ámbito social, abordando el *contexto de manifestaciones culturales actuales*, la situación de aprendizaje planteada para la materia Dibujo Artístico, podría ser un proyecto de temática relacionada con las desigualdades económicas, culturales y sociales de nuestro mundo actual.

En el ámbito educativo, dentro del *contexto de la convivencia*, se podría plantear como situación de aprendizaje la elaboración de un proyecto que sirva para concienciar a los compañeros de su mismo centro educativo sobre la necesidad de entender el concepto de tolerancia y de hacerlo realidad en el día a día.

Por fin, desde el ámbito profesional, en el *contexto de iniciación laboral*, en Dibujo Artístico se pueden plantear variadas situaciones de aprendizaje que pongan en valor la conexión de dicha materia con el mundo del diseño y/o la ciencia desarrollando proyectos adaptados a diferentes tipos de necesidades y públicos.

3.4.12. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a

alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje del dibujo se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes, para así propiciar el desarrollo de las competencias clave y el logro de los saberes básicos del Bachillerato.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de Dibujo Artístico I, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, por las características de la materia, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que,previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utilizan el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los

alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión práctica de la asignatura*; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, cuatro horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda avanzar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en Dibujo Artístico se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

No se usará el teléfono móvil para trabajar *sin previo permiso de la docente* y sólo con una finalidad educativa. Sí podrá usarse la tablet y el ordenador en clase, para obtener imágenes de referencias en los distintos proyectos; estos dispositivos electrónicos ayudan, además, a cuidar el medio ambiente, evitando el derroche de papel.

Es muy importante dado que el aula la usan muchos grupos para que se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado.

3.4.13. EVALUACIÓN

3.4.13.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.	DIBA.2.A.1. DIBA.2.A.3.
	1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	DIBA.2.A.2. DIBA.2.A.4.
	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural yartística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	DIBA.2.A.2. DIBA.2.A.4.
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	DIBA.2.A.4. DIBA.2.B.1. DIBA.2.C.1.
	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	DIBA.2.A.4. DIBA.2.B.1
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	DIBA.2.C.3. DIBA.2.C.4. DIBA.2.C.5.

artístico. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	DIBA.2.B.2. DIBA.2.B.3. DIBA.2.C.1. DIBA.2.D.1.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.	DIBA.2.B.4. DIBA.2.E.1. DIBA.2.E.2. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.
	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.	DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.5.
	4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	DIBA.2.B.4. DIBA.2.E.1. DIBA.2.E.2. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.	5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.	DIBA.2.A.1 DIBA.2.A.3. DIBA.2.A.4.
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	DIBA.2.C.4. DIBA.2.E.4. DIBA.2.E.5.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.	DIBA.2.B.2. DIBA.2.C.1. DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.3. DIBA.2.C.4. DIBA.2.C.5.
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	DIBA.2.C.1. DIBA.2.C.3. DIBA.2.E.3.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2	7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	DIBA.2.C.2. DIBA.2.C.4. DIBA.2.D.4.
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	DIBA.2.D.1. DIBA.2.D.2. DIBA.2.D.3. DIBA.2.D.5.
	7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	DIBA.2.B.2. DIBA.2.B.4. DIBA.2.D.3. DIBA.2.D.5.
8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	DIBA.2.B.1. DIBA.2.B.3. DIBA.2.B.4.
	8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	DIBA.2.C.2. DIBA.2.D.4.
9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	DIBA.2.A.4. DIBA.2.C.3. DIBA.2.D.4. DIBA.2.F.1. DIBA.2.F.2.
	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	DIBA.2.A.3. DIBA.2.B.4. DIBA.2.D.5. DIBA.2.F.3. DIBA.2.F.4.
	9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	DIBA.2.A.4. DIBA.2.C.3. DIBA.2.D.4. DIBA.2.F.4.
	9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	DIBA.2.A.4

3.4.13.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Cada proyecto se presentará con sus rúbricas. Las rúbricas son unas herramientas que ayudan a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación. "La rúbrica en sí es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.

La rúbrica permite al docente exponer de manera objetiva qué solicita al alumno en cada actividad, los medidores de su aprendizaje y así evaluar los logros del mismo. El alumno entiende así desde el principio qué debe hacer y cómo, teniendo una guía para autoevaluarse y aprender.

Estas rúbricas se exponen permanentemente en la plataforma, tras la explicación clara y pormenorizada de cada proyecto. El alumnado puede consultarla en todo momento.

Por otro lado, la técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada proyecto.

De observación.

Observación directa.
Trabajo diario en clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros.
Respeto a la profesora
Forma de trabajar en grupo.

De medición.

Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.

3.4.13.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno. Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

Se considerará criterio prioritario en la evaluación su *actitud con relación a la asignatura*, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de todos los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

La actitud y el trabajo en clase, la asistencia diaria y la aportación diaria del material apropiado para trabajar podrán sumar hasta un máximo de dos puntos en la nota final.

Se evaluarán tanto los trabajos prácticos realizados en clase, como aquellos que se les pida a modo de "sketches" en un cuaderno que se les ha solicitado para tal efecto. Será imprescindible presentarlos todos, actividades de clase y "sketches" en las fechas indicadas. El trabajo del "moleskine" siempre se valorará de forma positiva y se tendrá en cuenta a la hora de la evaluación final del trimestre y del curso.

Para superar los objetivos, es necesario entregar en fecha todos los trabajos propuestos y, en su defecto, presentar todas las recuperaciones de los mismos, teniendo en cuenta los criterios de evaluación. Solo se evaluarán los trabajos realizados en clase (o a los que se les ha hecho el seguimiento a través de la plataforma digital en uso, si el alumno/a tiene un problema médico justificado y no puede asistir presencialmente a clase), para que el profesorado se asegure la autoría

del mismo. Será, por tanto, imprescindible presentarlos todos para superar la evaluación. No se recogerán trabajos fuera de fecha, a excepción del alumnado con un problema médico justificado por un facultativo. Para recuperar la tarea contarán con un plazo de una semana más para realizarla, inmediatamente posterior a la fecha original.

La actitud hacia la asignatura, el trabajo continuado, el compromiso y la dedicación a la misma se valorará positivamente. Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.4.14. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

3.5. MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I y II

3.5.1 JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.

El Dibujo Técnico dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa. Con idea de favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación 00284744 Número 104 - Viernes, 2 de junio de 2023 página 9728/106 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía BOJA Depósito Legal: SE-410/1979. ISSN: 2253-802X https://www.juntadeandalucia.es/eboja SIMPLIFICACIÓN ADMINISTRATIVA Secretaría General Técnica ANEXO II y III CONSEJERÍA, ENTIDAD, EMPRESA: CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y FORMACIÓN PROFESIONAL Hoja 108 de 581 ORGANISMO: DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INCLUSIÓN, PARTICIPACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD (Computer Aided Design) ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a

emplear y agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros, por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados. En primer lugar, el bloque «Fundamentos geométricos», aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del Dibujo Técnico y las Matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería, por lo que, dado su carácter transversal, será recomendable insistir en dicha presencia en el momento de abordar los saberes correspondientes a la geometría proyectiva y su uso en la representación de formas tridimensionales, con el fin de abordar proyectos de arquitectura e ingeniería. También es necesario señalar la imprescindible aportación de la Cultura Andaluza al desarrollo del currículo, debiéndose completar este con las manifestaciones de uso de la geometría en las artes aplicadas de la cultura arábigo- andaluza y las manifestaciones de la arquitectura en el patrimonio andaluz, entre otras. Con el bloque «Geometría proyectiva» se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo, o de interpretarlas para su ejecución. Señalemos también la reversibilidad de los sistemas de representación y de cómo se usarán de manera transversal, es decir, de cómo los sistemas perspectivos aportan información en la resolución de problemas en el sistema diédrico y de cómo este es fuente de datos para el dibujo de formas tridimensionales en perspectiva, o de cómo se usarán los conceptos de homología y afinidad en la resolución de problemas de abatimientos y secciones en sistema diédrico o en la representación de superficies en los sistemas perspectivos. Con el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura. Por último, con el bloque «Sistemas CAD (Computer Aided Design)», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas, utilizando programas de diseño asistido por ordenador. Es importante señalar, sin embargo, que su desarrollo debe realizarse de forma transversal con la movilización de todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa. El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas, con medios tradicionales y digitales, así como a la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

3.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. **Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcciones e investigación de formas, para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.**

   El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

   Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. **Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole**

gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera grafica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. **Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.**

   Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

   Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. **Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.**

   El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

   Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. **Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.**

   Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.

3.5.3. SABERES BÁSICOSI- 1º BACHILLERATO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO

A. Fundamentos geométricos

DIBT.1.A.1.Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones :dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.
DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.
DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.
DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción.
DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes.
DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.
DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.
DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.
DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.
DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.
DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas

normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD

DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

3.5.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Fundamentos geométricos	1º TRIMESTRE
BLOQUE B	Geometría proyectiva	2º TRIMESTRE
BLOQUE C	Normalización y documentación gráfica de proyectos	3º TRIMESTRE
BLOQUE D	Sistemas CAD	

3.5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio, convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración.

Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de póster.

En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías…) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto

cotidiano (sacapuntas, memoria USB…), atendiendo a las siguientes condiciones: croquizado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D del producto final.

3.5.6. METODOLOGÍA

1. La metodología a seguir en Dibujo técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.

2. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas, problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

3. Se comenzará con los procedimientos y saberes simples para ir avanzando en complejidad. Las capacidades se irán desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

4. Las construcciones geométricas no se aplicarán de manera mecánica, el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

5. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los saberes y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

6. Se utilizará una metodología que atienda los ritmos de aprendizaje del alumnado. Se procurará que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

7. Se utilizarán estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué.

8. Se utilizarán medios didácticos, factor clave en un planteamiento metodológico eficaz. Se emplearán medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos y se potenciará la utilización de las aulas virtuales.

9. Se organizará el espacio escolar de forma que sea capaz de estimular y regular el trabajo individual y aliente la investigación en grupo. En la didáctica de esta materia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos enfocados a realidades profesionales cobran especial importancia.

10. Se potenciará el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Paralelamente y de forma genérica para los dos cursos de bachillerato en las diferentes asignaturas del Departamento, para la impartición de la materia en el aula, se habilitarán plataformas digitales (Moodle centros y Google classroom) para ayudar al alumnado que se tuviera que confinar debido al Covid 19 o en caso de otra enfermedad pudiera seguir las clases sin problemas.

3.5.7. EVALUACIÓN

3.5.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1
1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2
2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.
2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3
3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.
3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.
3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.

Competencia específica 4
4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

DIBUJO TÉCNICO I			
Perfil de salida descriptores operativos	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos mínimos**
CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4,	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación	1.1	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.

CC1, CCEC1 y CCEC2.	de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.		
CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole grafico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1	DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.
		2.2	DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.
		2.3	DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.
STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4.
		3.2	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.
		3.3	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.
		3.4	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.
		3.5	DIBT.1.A.9. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5. DIBT.1.B.6. DIBT.1.B.7. DIBT.1.C.4.
		3.6	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3.
CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1	DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.
		4.2	DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.
STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1	DIBT.1.D.1. DIBT.1.D.2.
		5.2	DIBT.1.D.3. DIBT.1.D.4.

3.5.7.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la alta dimensión práctica de la asignatura que va íntimamente ligada a un conocimiento inherente de los procesos de resolución de problemas, obliga al docente a llevar un control muy exhaustivo del alumnado, con un alto control del trabajo realizado y una supervisión continua en el aula.

Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en el seguimiento del trabajo continuo, el planteamiento a la hora de abordar los problemas planteados y la evolución del alumnado desde su inicio

A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta la actitud hacia la materia mediante **la observación directa en el contexto del aula (trabajo y actitud) y las diferentes pruebas que se vayan realizando para comprobar adquisición de las diferentes competencias exigibles.**

3.5.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se podrán realizar al menos cuatro pruebas objetivas o exámenes.

Se evaluará el nivel competencial del alumnado por medio de la realización de exámenes, obteniéndose la nota de la media ponderada de esos exámenes realizados correspondientes a los BLOQUES en que se dividen los diferentes saberes de la asignatura en cada evaluación, mientras que la calificación restante se alcanzará con la adecuada actitud, interés y realización de todas las actividades programadas donde sean aplicadas los saberes estudiados.

Nota final.

La nota final será la media aritmética de las notas de todas las evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no superen la asignatura en la convocatoria ORDINARIA se presentarán a la convocatoria EXTRAORDINARIA con cada uno de los bloques no superados.

Estos alumnos y alumnas tendrán que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

3.5.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

La naturaleza de esta materia y el reducido ratio de alumnos que normalmente la acompaña, lleva a que la atención sea individual desde el primer momento, lo que implica, que a cada alumno/a se le desarrolle desde su capacidad inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual.

3.5.9. DIBUJO TÉCNICO II (2º BACHILLERATO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO)

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.2.A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances

en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.

DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

DIBT.2.B.1. Sistema diédrico:. Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos (representación de la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).

DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.

DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.

DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.

3.5.10. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	Fundamentos geométricos	1º TRIMESTRE
BLOQUE B	G. Geometría proyectiva	2º TRIMESTRE
BLOQUE C	Normalización y documentación gráfica de proyectos	3º TRIMESTRE
BLOQUE D	H. Sistemas CAD	

3.5.11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio, convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración.

Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de póster.

En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías…) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto cotidiano (sacapuntas, memoria USB…), atendiendo a las siguientes condiciones:

croquizado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D del producto final.

3.5.12. METODOLOGÍA

1. La metodología a seguir en Dibujo técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.

2. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas, problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

3. Se comenzará con los procedimientos y saberes simples para ir avanzando en complejidad. Las capacidades se irán desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

4. Las construcciones geométricas no se aplicarán de manera mecánica, el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

5. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los saberes y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

6. Se utilizará una metodología que atienda los ritmos de aprendizaje del alumnado. Se procurará que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

7. Se utilizarán estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué.

8. Se utilizarán medios didácticos, factor clave en un planteamiento metodológico eficaz. Se emplearán medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos y se potenciará la utilización de las aulas virtuales.

9. Se organizará el espacio escolar de forma que sea capaz de estimular y regular el trabajo individual y aliente la investigación en grupo. En la didáctica de esta materia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos enfocados a realidades profesionales cobran especial importancia.

10. Se potenciará el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Paralelamente y de forma genérica para los dos cursos de bachillerato en las diferentes asignaturas del Departamento, para la impartición de la materia en el aula, se habilitarán plataformas digitales (Moodle centros y Google classroom) para ayudar al alumnado que se tuviera que confinar debido al Covid 19 o en caso de otra enfermedad pudiera seguir las clases sin problemas.

3.5.14. EVALUACIÓN

3.5.14.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3.	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de verdaderas magnitudes y los resultados obtenidos.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.
	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.4
	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3

	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3. DIBT.2.B.4. DIBT.2.C.1.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.4.
	4.2. Elaborar proyectos sencillos en grupo, valorando la importancia de la sostenibilidad de un proyecto y reflexionando sobre la necesidad de la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.
	4.3. Reflexionar desde un enfoque inclusivo sobre la brecha de género existente en la actualidad en los estudios técnicos, valorando la necesidad de la superación de esta.	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design) de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.3. DIBT.2.D.1.

3.5.14.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la alta dimensión práctica de la asignatura que va íntimamente ligada a un conocimiento inherente de los procesos de resolución de problemas, obliga al docente a llevar un control muy exhaustivo del alumnado, con un alto control del trabajo realizado y una supervisión continua en el aula.

Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en el seguimiento del trabajo continuo, el planteamiento a la hora de abordar los problemas planteados y la evolución del alumnado desde su inicio

A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta la actitud hacia la materia mediante **la observación directa en el contexto del aula (trabajo y actitud) y las diferentes pruebas que se vayan realizando para comprobar adquisición de las diferentes competencias exigibles.**

3.5.14.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se podrán realizar al menos cuatro pruebas objetivas o exámenes.

Se evaluará el nivel competencial del alumnado por medio de la realización de exámenes, obteniéndose la nota de la media ponderada de esos exámenes realizados correspondientes a los BLOQUES en que se dividen los diferentes saberes de la asignatura en cada evaluación, mientras que la calificación restante se alcanzará con la adecuada actitud, interés y realización de todas las actividades programadas donde sean aplicadas los saberes estudiados.

Nota final.

La nota final será la media aritmética de las notas de todas las evaluaciones.

Prueba extraordinaria.
Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.5.15. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

La naturaleza de esta materia y el reducido ratio de alumnos que normalmente la acompaña, lleva a que la atención sea individual desde el primer momento, lo que implica, que a cada alumno/a se le desarrolle desde su capacidad inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual.

3.6. DISEÑO - 2º BACHILLERATO ARTES

3.6.1.JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales mecanizados van superponiéndose y sobrepasando a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia. En consecuencia, el concepto se va acercando a su acepción más actual. Gracias al diseño se mejora nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. El Diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es, a su vez, un motor generador de consumo. Por este motivo, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales. Junto a esta reflexión de sostenibilidad surge un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un Diseño cada vez más inclusivo. El conocimiento del diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y figuras relevantes, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El Diseño proporciona al alumnado herramientas para desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina. Por otro lado, y de manera transversal, se incluye en los temas de análisis propios de la materia la transformación que

ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos. La materia de Diseño proporciona al alumnado los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el Diseño y sienta las bases para afrontar estudios superiores relacionados con esta disciplina. Supone una aproximación tanto a los principales campos del Diseño como a distintas metodologías de análisis, estudio y creación, que son aplicables también a otros ámbitos de conocimiento. Para ello, la materia gira en torno a los siguientes cuatro grandes ejes temáticos. En un primer lugar, un análisis reflexivo y crítico del mundo que rodea al alumnado, que permitirá identificar las estructuras formales, semánticas y comunicativas de los productos de Diseño mediante la descodificación de su lenguaje específico. En segundo lugar, el conocimiento de las técnicas, herramientas y procedimientos analógicos y digitales de creación, composición, representación y presentación propios del diseño bidimensional y tridimensional. En un tercer lugar, la profundización en las metodologías proyectuales aplicadas al desarrollo de productos innovadores y creativos sobre la base del diseño inclusivo. Y, en cuarto lugar, el estudio de la relación entre forma y función en el diseño. Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero, denominado «Concepto, historia y campos del diseño», permite abordar la evolución histórica del diseño, así como conceptos más recientes como el diseño sostenible o el diseño inclusivo. Este bloque también incluye los diversos campos de aplicación del diseño, así como una reflexión sobre ausencias y olvidos en este ámbito, como el de las mujeres diseñadoras o las aportaciones al diseño contemporáneo de culturas que no pertenecen al foco occidental. «El diseño: configuración formal y metodología» es la denominación del segundo bloque que abarca los elementos básicos del lenguaje propio del diseño y sus formas de organización, desde la sintaxis visual y los significados hasta las diferentes fases del proceso de diseño. En este bloque se incorpora asimismo una aproximación a aspectos relacionados con la propiedad intelectual. El tercer bloque, titulado «Diseño gráfico», incorpora los campos propios del diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, el diseño digital, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También recoge las técnicas propias del diseño gráfico y la maquetación, además de la concepción de proyectos de comunicación gráfica. El cuarto y último bloque, denominado «Diseño tridimensional», atiende al diseño de producto y el diseño de espacios. En este bloque se incluyen los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto, considerando también el packaging o la representación de volúmenes. Este último bloque introduce los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, además del de diversidad funcional. Como parte del Diseño tridimensional se recoge, también, el diseño en la artesanía y diseño de moda. El diseño de espacios, recoge, por un lado, sus tipologías y las sensaciones que estos generan y, por otro, el diálogo entre el diseño y la funcionalidad de los espacios, incorporando la perspectiva del diseño inclusivo. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, aspectos relacionados con la prevención y gestión responsable de los residuos, así como sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. También se debe propiciar la reflexión sobre otros aspectos relevantes relacionados con el impacto sociocultural de esta disciplina, como el consumo responsable o la propiedad intelectual para proteger la creatividad propia y ajena. Por último, no hay que olvidar que diseñar es, además, planificar y, por tanto, anticipar las actuaciones e intervenciones para obtener la solución a un problema determinado. El objetivo del diseño es mejorar el entorno, y, con él, la calidad de vida mediante la mejora de los productos que utilizamos. El Diseño implica trabajo interdisciplinar, interacción de saberes, conexión de disciplinas; en definitiva, se trata de una gran herramienta a disposición del alumnado capaz de aprovechar su poder de transformación.

3.6.2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES.

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.

La diversidad del patrimonio cultural y artístico es parte de la riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus

estructuras internas y los procesos materiales y conceptuales empleados en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades. Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la actividad humana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio resulta complejo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que deben conocerse para comprender mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta. La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como valorar el peso de la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre estos dos conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño. El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como a partir del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.
El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto. También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o la de la aportación de las culturas no occidentales. El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.
El enfoque mundial del consumo responsable responde mayoritariamente a estrategias comerciales y de marketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportará herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda. Para ello, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, así como la composición (orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y

descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permitirá tanto reconocerlos en su entorno como aplicaros en sus propias producciones

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

El diseño gráfico de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público, objetivo al que se destina el producto. El alumnado debe evaluar el proyecto, valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de representación y presentación, incluido el entorno digital, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto como el producto final que hay que generar. Al valorarlos se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que permite aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos. Dentro del contexto global de sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles proyecciones académicas o profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y den una respuesta diversa e imaginativa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante que el alumnado sea capaz de responder con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se planteen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

La actividad del diseño consiste en plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversas propuestas. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y, por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado. En este sentido, la adaptación creativa de productos de diseño preexistentes es un ejercicio muy enriquecedor para el alumnado, que le permite, además, familiarizarse con las regulaciones que protegen la propiedad intelectual, asimilándola como un elemento esencial para el ejercicio de una ciudadanía responsable y respetuosa. Por otra parte, el desarrollo de la propuesta podrá complementarse con la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, reforzando de esta manera la autoestima del alumnado

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y

responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la comunicación y no como un condicionante. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, contribuye a la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado. Por otra parte, entre los cambios que han enriquecido la disciplina en las últimas décadas, se encuentran los producidos por la incorporación de la sostenibilidad y el diseño inclusivo. Este último implica una modificación en la mentalidad respecto al paradigma de la normalidad, ya que parte de la idea de que las limitaciones no corresponden a las personas, sino que se producen en la interacción entre estas y el entorno y los objetos. Esta categoría del diseño, también conocida como total o universal, considera en su origen las habilidades, en lugar de proponer adaptaciones a una solución de diseño no inclusiva. Así pues, esta competencia pretende que el alumnado tome conciencia de que el diseño inclusivo esté en la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, y que sea también el punto de partida desde el que argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes, tanto en proyectos individuales como colectivos. Del mismo modo, el alumnado ha de considerar la sostenibilidad en sus propuestas, teniendo en cuenta para ello aspectos económicos, sociales y ecológicos. El alumnado ha de valorar el diseño inclusivo y la sostenibilidad como herramientas de transformación de la sociedad, tanto en lo personal como en lo compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociales, académicos y profesionales, y no debe olvidar lo relativo a la propiedad intelectual, siempre importante en los trabajos de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3.6.3.SABERES BÁSICOS.

A. Concepto, historia y campos del diseño.

DISE.2.A.1. El Diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.
DISE.2.A.2. Evolución histórica del Diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.
DISE.2.A.3. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras. Revolución industrial y Arts&Crafts. Orientalismo y Movimiento Estético. Art Nouveau y Secesión. Deutcher Werkbund. Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. Bauhaus. Art Deco, Stiling. El Funcionalismo,
Estilo Internacional. Organicismo. Diseño Escandinavo. Escuelas de Posguerra. Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal. Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. Diseño español. Diseño en Andalucía.
DISE.2.A.4. Diseño, ecología y sostenibilidad. Procedencia de los materiales. Procesos de producción y distribución sostenibles. El Diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. Pertinencia del diseño. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
DISE.2.A.5. Diseño centrado en el usuario y diseño inclusivo.
DISE.2.A.6. La diversidad como riqueza patrimonial.
DISE.2.A.7. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
DISE.2.A.8. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B. El diseño: configuración formal y metodología.
DISE.2.B.1. Diseño y función.
DISE.2.B.2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
DISE.2.B.3. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional: Estructura y composición. Proporción, proporción áurea, escala. Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.
DISE.2.B.4. Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararregulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.
DISE.2.B.5. Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo. El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.
DISE.2.B.6. Proceso y fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria. La metodología proyectual.
DISE.2.B.7. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
DISE.2.B.8. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

C. Diseño gráfico.
DISE.2.C.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.
DISE.2.C.2. La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. Programas de creación de tipografías.
DISE.2.C.3. El diseño gráfico y la composición.
DISE.2.C.4. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.
DISE.2.C.5. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.
DISE.2.C.6. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.
DISE.2.C.7. Diseño digital: diseño interactivo, diseño en movimiento y otras aplicaciones digitales.
DISE.2.C.8. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.
DISE.2.C.9. La señalética y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

D. Diseño tridimensional.
DISE.2.D.1. Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional.
DISE.2.D.2. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.
DISE.2.D.3. Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.
DISE.2.D.4. Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.
DISE.2.D.5. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.
DISE.2.D.6. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación
DISE.2.D.7. Diseño de moda: diseño de vestuario, diseño textil.
DISE.2.D.8. Diseño en la artesanía: joyería, cerámica y otros materiales.
DISE.2.D.9. Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Escenografía.
DISE.2.D.10. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
DISE.2.D.11. Percepción psicológica del espacio.
DISE.2.D.12. El diseño inclusivo de espacios.

3.6.4.UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	**Concepto, historia y campos del diseño.**
BLOQUE B	**El diseño: configuración formal y metodología.**
BLOQUE C	**C. Diseño gráfico.**
BLOQUE D	**D. Diseño tridimensional.**

Todas las unidades están íntimamente relacionadas, por lo que no habrá una temporalización limitada a horas concretas. La historia del dibujo estará siempre presente, haciendo referencia a los orígenes de las distintas técnicas utilizadas y quienes empezaron y cómo a usarlas. Se emplearán las tecnologías y recursos digitales para investigación y búsqueda de imágenes, composición digital, edición de imágenes,etc. La expresión gráfica forma parte del concepto creativo de la asignatura. La luz, el claroscuro, el color, la percepción y ordenación del espacio (composición), son elementos básicos que el alumnado debe asimilar en cada actividad. El proyecto gráfico colaborativo estará siempre presente ya que debe haber un intercambio de ideas entre el propio alumnado, realizando, una vez se compruebe la cohesión del grupo, trabajos en pareja o en grupos.

3.6.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Desde la materia Dibujo Artístico, en lo que concierne al ámbito personal, en el contexto de la experimentación e investigación, cabría diseñar una situación de aprendizaje que potenciara la toma de decisiones y la expresión individual.

En el ámbito social, abordando el *contexto de manifestaciones culturales actuales*, la situación de aprendizaje planteada para la materia Dibujo Artístico, podría ser un proyecto de temática relacionada con las desigualdades económicas, culturales y sociales de nuestro mundo actual.

En el ámbito educativo, dentro del *contexto de la convivencia*, se podría plantear como situación de aprendizaje la elaboración de un proyecto que sirva para concienciar a los compañeros de su mismo centro educativo sobre la necesidad de entender el concepto de tolerancia y de hacerlo realidad en el día a día.

Por fin, desde el ámbito profesional, en el *contexto de iniciación laboral*, en Dibujo Artístico se pueden plantear variadas situaciones de aprendizaje que pongan en valor la conexión de dicha materia con el mundo del diseño y/o la ciencia desarrollando proyectos adaptados a diferentes tipos de necesidades y públicos.

3.6.6. METODOLOGÍA

La didáctica de esta asignatura contempla una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de

estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje del dibujo se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes, para así propiciar el desarrollo de las competencias clave y el logro de los saberes básicos del Bachillerato.

La evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos.

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de Dibujo Artístico I, se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

Aunque generalmente, el trabajo será eminentemente individual, por las características de la materia, se fomentará igualmente el trabajo en equipo, que es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que,previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utilizan el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución, corrigiendo la proporción, composición, tratamiento del claroscuro, color y la calidad y el dominio técnico.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la *dimensión*

práctica de la asignatura; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones. Es sin embargo, igualmente importante, para la evolución del propio alumnado y el progreso en la materia, el trabajo constante y continuado, así como el establecer unas normas que ordenen y marquen unas pautas de trabajo, de forma que se puedan concluir tareas en fechas concretas.

En el aula, al comienzo de cada proyecto, se explicará de manera colectiva en qué consiste, qué saberes se tendrán en cuenta, su finalidad y los elementos transversales que se trabajan. Esta sesión de trabajo, permitirá al profesorado resolver las dudas que surjan y aclarar detalles técnicos y materiales. El proyecto quedará expuesto, igualmente, en una plataforma digital (actualmente en Google Classroom, pero se pretende continuar con Moodle Centros). En dicha plataforma, el alumnado tendrá acceso, asimismo, a las rúbricas de corrección y evaluación de sus trabajos. La plataforma digital permite también al alumnado interactuar con el profesorado para hacer nuevas consultas e, incluso, hacer aportaciones al grupo.

Además del trabajo en el aula, cuatro horas semanales, es necesario que el alumnado trabaje en casa para afianzar y continuar lo aprendido en clase. Es, sin embargo, fundamental el compromiso de trabajo del alumnado en clase, aportando todo el material necesario solicitado, de manera que pueda avanzar y ser dirigido y aconsejado por el profesorado en el desarrollo de su proyecto.

En definitiva, en Dibujo Artístico se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, *basada en el respeto mutuo*; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.** El profesorado interactúa, asimismo, de manera individual, orientando y corrigiendo al alumnado, de manera que se atienda a las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

No se usará el teléfono móvil para trabajar *sin previo permiso de la docente* y sólo con una finalidad educativa. Sí podrá usarse la tablet y el ordenador en clase, para obtener imágenes de referencias en los distintos proyectos; estos dispositivos electrónicos ayudan, además, a cuidar el medio ambiente, evitando el derroche de papel.

Es muy importante dado que el aula la usan muchos grupos para que se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y los trabajos de todo el alumnado.

3.6.7.EVALUACIÓN

3.6.7.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	DISE.2.B.1. DISE.2.B.2. DISE.2.B.3. DISE.2.C.3. DISE.2.D.4. DISE.2.D.5.

lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa	DISE.2.B.4. DISE.2.B.5. DISE.2.C.1
2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	DISE.2.A.1. DISE.2.A.2. DISE.2.A.3. DISE.2.A.7.
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	DISE.2.A.1. DISE.2.A.2. DISE.2.A.3. DISE.2.A.4.
3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	DISE.2.A.5. DISE.2.A.6. DISE.2.B.1. DISE.2.C.2. DISE.2.C.3. DISE.2.D.11.
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	DISE.2.B.2. DISE.2.B.5. DISE.2.A.4. DISE.2.A.5. DISE.2.C.3. DISE.2.C.4.
4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	DISE.2.C.4. DISE.2.C.5. DISE.2.C.6. DISE.2.C.7. DISE.2.C.8. DISE.2.C.9. DISE.2.D.5. DISE.2.D.6. DISE.2.D.7. DISE.2.D.8. DISE.2.D.9. DISE.2.D.10. DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8.

	4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8.
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.B.8.
5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.D.11.
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia	DISE.2.A.8. DISE.2.B.6. DISE.2.B.7. DISE.2.D.11
6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad y cuidando la correcciónténica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual	DISE.2.C.5. DISE.2.C.6. DISE.2.C.7. DISE.2.C.8. DISE.2.C.9. DISE.2.D.3. DISE.2.D.6. DISE.2.D.7. DISE.2.D.8. DISE.2.D.9. DISE.2.D.10. DISE.2.A.8.
	6.2. Evaluar, de manera crítica y argumentada, trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	DISE.2.A.8. DISE.2.C.1. DISE.2.C.2. DISE.2.C.3. DISE.2.C.4. DISE.2.D.1. DISE.2.D.2. DISE.2.D.3. DISE.2.D.4. DISE.2.D.5.
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	DISE.2.A.5. DISE.2.D.12.

	6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	DISE.2.C.1. DISE.2.D.4. DISE.2.A.5.

3.6.7.2.TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Cada proyecto se presentará con sus rúbricas. Las rúbricas son unas herramientas que ayudan a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación. "La rúbrica en sí es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.

La rúbrica permite al docente exponer de manera objetiva qué solicita al alumno en cada actividad, los medidores de su aprendizaje y así evaluar los logros del mismo. El alumno entiende así desde el principio qué debe hacer y cómo, teniendo una guía para autoevaluarse y aprender.

Estas rúbricas se exponen permanentemente en la plataforma, tras la explicación clara y pormenorizada de cada proyecto. El alumnado puede consultarla en todo momento.

Por otro lado, la técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada proyecto.

De observación.

Observación directa.
Trabajo diario en clase. Autoevaluación.
Puntualidad en la entrega de trabajos.
Relaciones sociales y de respeto con sus compañeros.
Respeto a la profesora
Forma de trabajar en grupo.

De medición.

Corrección de actividades.
Trabajo diario del alumno.
Trabajos específicos individuales y en grupo.

3.6.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno. Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

Se considerará criterio prioritario en la evaluación su *actitud con relación a la asignatura*, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de todos los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

La actitud y el trabajo en clase, la asistencia diaria y la aportación diaria del material apropiado para trabajar podrán sumar hasta un máximo de dos puntos en la nota final.

Se evaluarán tanto los trabajos prácticos realizados en clase, como aquellos que se les pida a modo de “sketches” en un cuaderno que se les ha solicitado para tal efecto. Será imprescindible presentarlos todos, actividades de clase y “sketches” en las fechas indicadas. El trabajo del “moleskine” siempre se valorará de forma positiva y se tendrá en cuenta a la hora de la evaluación final del trimestre y del curso.

Para superar los objetivos, es necesario entregar en fecha todos los trabajos propuestos y, en su defecto, presentar todas las recuperaciones de los mismos, teniendo en cuenta los criterios de evaluación. Solo se evaluarán los trabajos realizados en clase (o a los que se les ha hecho el seguimiento a través de la plataforma digital en uso, si el alumno/a tiene un problema médico justificado y no puede asistir presencialmente a clase), para que el profesorado se asegure la autoría del mismo. Será, por tanto, imprescindible presentarlos todos para superar la evaluación. No se recogerán trabajos fuera de fecha, a excepción del alumnado con un problema médico justificado por un facultativo. Para recuperar la tarea contarán con un plazo de una semana más para realizarla, inmediatamente posterior a la fecha original.

Se realizarán pruebas escritas siguiendo el formato de la PEBAU.

La actitud hacia la asignatura, el trabajo continuado, el compromiso y la dedicación a la misma se valorará positivamente. Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.6.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

Cada proyecto se plantea con una recuperación de los saberes no aprendidos. Es decir, una vez evaluada la actividad, se abre un período de trabajo para que el alumnado que no ha superado lo solicitado por la docente, pueda realizarlo de nuevo y así alcanzar los objetivos propuestos, reforzando su aprendizaje. El plan de refuerzo se ejecuta inmediatamente después de cada actividad, para evitar que el alumnado olvide lo que se ha propuesto; el período de recuperación será aproximadamente de una a dos semanas, según la dificultad del proyecto.

3.7. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS - 2º BACHILLERATO DE ARTES

3.7.1.JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

A través de la materia de Fundamentos Artísticos, el alumnado analiza diferentes obras de diversas disciplinas artísticas, con variadas formas y técnicas, identificándolas, ubicándolas cronológica y espacialmente, y vinculando ese proceso con idea de creación artística. La visión de la Historia del Arte, entendida desde sus aspectos básicos, permite al alumnado construir un discurso argumentado y, en un estadio posterior, interpretar las creaciones artísticas, ampliando los recursos propios y enriqueciendo su repertorio. Todo ello, además, favorece que el alumnado desarrolle una conciencia sensible hacia el patrimonio cultural y artístico. Mención aparte merece el descubrimiento y la visibilización de obras y artistas que, por diversos motivos, han sido excluidos del relato de la Historia del Arte tradicional. En este sentido, es indispensable abordar el análisis de los diferentes contextos históricos, sociales y geográficos de creación desde una perspectiva de género que permita que el alumnado entienda cuál ha sido y cuál es el papel de la mujer en el arte. Asimismo, realizar el estudio de las distintas obras, también desde una perspectiva intercultural, ayudará a que el alumnado puedan desarrollar una actitud respetuosa con la diversidad y comprometida con la igualdad y la cohesión social. La complejidad del arte radica en su propia concepción, que ha dado

lugar a que tanto su definición como su función hayan ido cambiando a lo largo de la historia y presenten diferencias dependiendo de la cultura y el contexto geográfico desde los que se consideren. En consecuencia, la aproximación al arte resulta compleja y dinámica, y en esta relatividad residen tanto la dificultad de su estudio como el atractivo y la riqueza de su percepción y apreciación. Los diferentes enfoques y puntos de vista en este sentido apuntan hacia procesos metodológicos y de conocimiento que, lejos de ser subjetivos, son perfectamente objetivables y susceptibles de ser estudiados y aplicados. El análisis comparado entre obras de distintas épocas y culturas permite realizar conexiones significativas entre movimientos, lo que ofrece la oportunidad de enriquecer la interpretación de las producciones artísticas, favoreciendo así una visión menos compartimentada del arte. Esta percepción diacrónica e intercultural del patrimonio artístico contribuye a que el alumnado pueda opinar de manera argumentada, abierta y plural sobre las creaciones artísticas de cualquier cultura, época y estilo. Por otra parte, los aprendizajes derivados del análisis y la apreciación estética de las distintas obras van ligados a la comprensión de los procesos de creación y producción artística. De este modo, el alumnado puede poner en práctica dichos aprendizajes en los proyectos artísticos que lleve a cabo a partir de otras materias de esta modalidad, además de sentar las bases que le permitirán afrontar una formación artística superior o participar en proyectos profesionales vinculados al arte. La materia de Fundamentos Artísticos está estructurada en torno a tres ejes: por un lado, el análisis de producciones artísticas a lo largo de la historia y la identificación de sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes; todo ello asociado a la época o corriente estética en la que las obras han sido creadas. Por otro, el conocimiento de las metodologías, las herramientas y los procedimientos de búsqueda, registro, análisis, estudio y presentación de información, privilegiando el uso de recursos digitales. Por último, la adquisición de una conciencia sensible y de respeto hacia el patrimonio artístico y la cultura visual. Las competencias específicas combinan los aspectos relacionados con la evolución del concepto de arte y sus funciones a lo largo de la historia con las estrategias y métodos de análisis de las diferentes obras y sus contextos. Todo ello, además del estudio de las creaciones artísticas y su comparación con otras obras de distintas épocas y culturas, permite al alumnado no solo enriquecer su repertorio, sino también adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para desarrollar una interpretación propia del arte, aumentando de ese modo su sensibilidad y su sentido crítico. Asimismo, le permitirán aprender a elaborar proyectos artísticos propios, ya sean individuales o colectivos, de modo que pueda dar forma a sus ideas y aprenda a afrontar nuevos retos artísticos.

Los saberes básicos de la materia se articulan en torno a seis bloques. El primer bloque, «Los fundamentos del arte», introduce el concepto de arte, así como las diferentes herramientas que se utilizan para su análisis. El segundo, «Visión, realidad y representación», incluye las distintas formas de representación de la realidad a través de diferentes movimientos artísticos, desde el arte primitivo hasta la abstracción. El tercer bloque, «El arte clásico y sus proyecciones», recoge la tradición grecorromana, incorporando diferentes obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. El cuarto bloque, «Arte y expresión», se acerca a algunos movimientos artísticos que destacan por su vertiente expresiva. «Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte» recoge, por un lado, las influencias de la naturaleza en el arte y, por otro, la importancia del arte en la sociedad y en la comunicación. Por último, el bloque de «Metodologías y estrategias» engloba las metodologías de estudio y análisis del arte desde distintas perspectivas, así como los saberes relacionados con el trabajo en equipo y las fases de los proyectos artísticos. Para la adquisición de las competencias específicas de la materia, es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado adquirir y aplicar las habilidades de análisis, innovación, trabajo en equipo e interpretación de las diferentes producciones artísticas. Mediante las situaciones de aprendizaje, el alumnado tendrá acceso a una visión más dinámica, tanto de las aplicaciones directas de los aprendizajes adquiridos en el mundo laboral y profesional como de la transferencia de esas experiencias a otras disciplinas o campos de saber

3.7.2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES.

1. Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad.

La definición del concepto de arte sigue abriendo debates a día de hoy. Su significado es un elemento vivo, cambiante, que ha ido modificándose a lo largo de la historia de la humanidad. No se trata

solamente de cambios asociados a la cronología de los acontecimientos, sino que se relacionan con la diversidad de las culturas que producen arte. La aparición del arte informal, el cuestionamiento dadaísta o la irrupción de la fotografía, por ejemplo, provocaron fuertes conmociones en este concepto, por lo que constituyen hitos con los que el alumnado debe familiarizarse. La apreciación y el conocimiento de esos cambios supone un enriquecimiento de los recursos con los que el alumnado llevará a cabo el análisis de manifestaciones artísticas de diferentes estilos y épocas, con un criterio más formado, comparando obras distintas, estableciendo conexiones entre ellas y exponiéndolas de manera argumentada. Todo ello hará posible que pueda explicar el enriquecimiento que supone la diversidad artística a través de producciones orales, escritas o multimodales, acercándose a ella sin prejuicios y ampliando así su propio repertorio cultural.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.

Al ahondar en el significado del arte, surge irremediablemente el cuestionamiento de su utilidad. Del mismo modo que ha ido cambiando el concepto, también lo ha hecho la función del arte a lo largo de la historia. Las funciones mágica, religiosa, pedagógica, conmemorativa o estética conforman, entre otras, algunos de los múltiples cometidos que las producciones artísticas han desempeñado desde los orígenes de la humanidad. A su vez, las distintas sociedades y culturas han otorgado usos diferentes a productos artísticos ya existentes, a veces muy alejados de los que tuvieron en el momento de su creación. Este dinámico juego de atribución de funcionalidades de la actividad artística debe ser conocido y apreciado por el alumnado para que, de esta forma, conceda al patrimonio cultural y artístico de cualquier época la importancia que tiene. Además, el alumnado ha de ser conscientes de los condicionamientos ambientales y contextuales que enmarcan cualquier producción artística, y que condicionan su función para analizar las obras desde el respeto, con profundidad y criterio, y compartir sus conclusiones por medio de producciones orales, escritas o multimodales en las que ponga en valor sus singularidades, descartando las miradas prejuiciosas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Cada estilo, tendencia o movimiento artístico posee unas claves comunes asociadas a un lenguaje propio que ayudan a su comprensión e identificación en el momento de la recepción de las obras. Este método de aproximación, que busca la clasificación de las obras de arte, supone una primera forma de abordar la complejidad circunstancial y sustancial de la producción artística. Con el fin de acercarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias en el arte, es necesario investigar diversas producciones artísticas y analizar la información obtenida, a partir de fuentes analógicas y digitales, explicando tanto las particularidades y los puntos en común como las diferencias. El alumnado debe conocer la amplia terminología específica para saber describir con un lenguaje preciso, adecuado y coherente la multiplicidad de matices, variables y sutilezas que admite el análisis de una obra de arte. Además, debe comprender y aplicar con criterio las diferentes metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, ya que fundamentan la aproximación a las obras y permiten reconocer los diferentes lenguajes utilizados en el arte. El objetivo es desarrollar en el alumnado un criterio estético informado ante cualquier manifestación artística, que fusione en su contemplación la identificación del estilo y el contexto con la valoración de la riqueza expresiva del arte, aumentando así las posibilidades de disfrute en su recepción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

4. Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.

Para poder apreciar correctamente el patrimonio artístico no solo es necesario conocer en profundidad las obras que lo componen, sino que también se debe entender el contexto de su creación. Así, para realizar un acercamiento riguroso al estilo de una obra determinada en cualquier medio o soporte, y al movimiento en que se enmarca, han de tenerse en cuenta los aspectos históricos, geográficos y sociales que los rodean. Esto, sumado a un análisis técnico y procedimental, proporcionará las claves necesarias para la interpretación de las distintas manifestaciones artísticas, permitiendo al alumnado valorar las obras de una manera consciente y respetuosa. Incluir la perspectiva de género al abordar el análisis del contexto histórico, social y geográfico en el que las obras fueron creadas ayudará, además, a que el alumnado comprenda el papel que la mujer ha desempeñado en el arte a lo largo de la historia, así como las distintas consideraciones que se han tenido de ella en función de cada época. En este sentido, no solo se habrán de estudiar sus representaciones, sino también sus aportaciones como creadoras. Por otro lado, en la diversidad del patrimonio cultural y artístico se dan diferentes tipos de relaciones: desde las influencias entre estilos, separados o no en el tiempo, hasta la permanencia de ciertos elementos de un periodo a otro, pasando por las reacciones, rechazos o subversiones que genera un estilo o corriente concreta. El estudio, conocimiento e identificación de los fenómenos que condicionan las relaciones entre obras o estilos, abordado a partir de diversas fuentes analógicas y digitales, permite al alumnado analizar con mayor criterio y profundidad cualquier producción artística. De esta manera, se generan conexiones que permiten alcanzar una visión más aguda de la obra en su contexto. Las conclusiones del análisis de las obras realizadas en distintos medios y soportes, que darán lugar a producciones orales, escritas o multimodales en las que el alumnado pueda compartir los resultados de su investigación, permiten valorar las manifestaciones artísticas como testimonio cultural de su época y también como parte de la totalidad del patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

5. Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Los diferentes lenguajes característicos de la creación artística suponen una gran herramienta para transmitir tanto ideas y conceptos como sentimientos y emociones. Pero, el significado del arte, como en todo acto comunicativo, es el resultado de la combinación de la expresión del artista y la recepción de la obra por parte del público. El conocimiento y la práctica de esta doble dimensión de los lenguajes artísticos permiten al alumnado profundizar en los análisis de las producciones artísticas, expresando y compartiendo lo experimentado ante todo tipo de obras. Igualmente, al conectar sus experiencias vitales con los productos artísticos, el alumnado puede considerar la expresión artística como un medio para desarrollar la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas.

El estudio de la forma, el significado y el contexto destacan entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas y, además, son también relevantes en el análisis de su recepción. Su identificación permite al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento a la obra: la interpretación, que supone, a partir del análisis anterior, vincular la producción artística a elementos ajenos a ella que pueden encontrarse en diferentes campos del conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones. De esta forma, se hace posible que la obra resulte algo "vivo" para el alumnado, haciéndola suya y convirtiéndola en un objeto dinamizador del diálogo y de la pluralidad de opiniones, así como favorecedor de la empatía. La interpretación enriquece la creatividad del alumnado. Al valorar diferentes puntos de vista, este aprende a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y a apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. Las interpretaciones propias de distintas obras artísticas pueden ser comunicadas a través de textos orales, escritos y multimodales, de modo que den lugar a debates y puestas en común de los diferentes puntos de vista.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.

Los proyectos artísticos innovadores y creativos que integran diferentes disciplinas, considerando espacialmente el entorno digital, suponen una manera de impulsar el arte y la cultura, dando forma a ideas y objetivos dentro de un contexto de diversidad cultural que favorezca esta clase de retos. La participación en estos proyectos supone la necesidad de una organización de personas y de recursos, así como su planificación en diferentes fases. La participación activa del alumnado en proyectos individuales y colectivos le permitirá aprender a organizarse, a distribuir las tareas y a valorar las aportaciones de los demás con respeto y empatía. Estas tareas han de desarrollarse en un contexto de inclusión que favorezca el uso de metodologías colaborativas. En este proceso resulta clave la integración de recursos y de medios para el desarrollo y difusión de los proyectos. Para ello, tanto el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares como la combinación y aplicación creativa de los mismos deben dotar al alumnado de las habilidades necesarias para afrontar con solvencia otros proyectos futuros.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

3.7.3.SABERES BÁSICOS.

A. Los fundamentos del arte.
FART.2.A.1. Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
FART.2.A.2. Terminología específica del arte y la arquitectura.
FART.2.A.3. Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
FART.2.A.4. Teorías del arte: formalismo, expresionismo, simbolismo e intelectualismo. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual. Diferencia entre arte y artesanía.
FART.2.A.5. Representaciones y creaciones de mujeres. Pintoras: Sofonisba Anguisola, Artemisa Gentileschi, Judith Leyster, Elisabeth Vigée Le Brun, Rosa Bonheur, Bárbara Krafft, Mary Cassatt, Frida Kahlo, Tamara de Lempicka, entre otras. Escultoras: Sabina von Steinbach, Properzia de Rossi, Luisa Roldán, Camille Claudel, entre otras. Arquitectas: Matilde Ucelay, Charlotte Perriand, Lilly Reich, Lina Bo Bardi, Zaha Hadid, Kazuyo Sejima, entre otras. Artistas andaluzas. Perspectiva de género en el arte: representaciones y creaciones de mujeres.
FART.2.A.6. El arte cuestionado. Dadaismo y Marcel Duchamp.
FART.2.A.7. Arte conceptual y arte objeto.

B. Visión, realidad y representación.
FART.2.B.1. El arte en la prehistoria y en las antiguas civilizaciones: pintura rupestre, arte mobiliar, arquitectura megalítica, expresiones artísticas en Mesopotamia, Persia y Egipto.
FART.2.B.2. Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial. Diálogos: arte primitivo y vanguardias occidentales.
FART.2.B.3. Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista. Juan Gris, Georges Braque y Pablo Picasso, entre otros. La fotografía. De la cámara oscura a la fotografía contemporánea. Principales movimientos.
FART.2.B.4. El impresionismo (Claude Monet y Pierre Auguste Renoir, entre otros) y posimpresionismo pictórico. La liberalización de la luz y el color.
FART.2.B.5. El Realismo: conceptos y enfoques. La nueva objetividad. El Hiperrealismo: Antonio López, Jason Degraaf, Edward Hooper y David Parrish, entre otros. El futurismo. Filippo Tommaso Marinetti y Umberto Boccioni, entre otros.
FART.2.B.6. El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.
FART.2.B.7. La abstracción: orígenes y evolución. La liberalización de la forma. Wassily Kandinsky, Kazimir Malevich, Jackson Pollock y Mark Rothko, entre otros.

C. El arte clásico y sus proyecciones.
FART.2.C.1. Introducción a la arquitectura y escultura griegas. La representación de la figura humana y la búsqueda de la perfección. Cálamis, Mirón, Fidias, la Escuela de Rodas, la Escuela de Tralles, la Escuela, la Escuela de Pérgamo. Órdenes. Obras y periodos más relevantes: arcaico, clásico y helenístico.
FART.2.C.2. El retrato escultórico en la antigua Roma. El mosaico.
FART.2.C.3. Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media. El arte hispano musulmán en Andalucía.
FART.2.C.4. El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento. Giotto, Duccio, Boticelli, Brunelleschi, Donatello, Rafael Sanzio, Michelangelo Bounarrotti, Leonardo da Vinci, Bramante, entre otros.
FART.2.C.5. La evolución del lenguaje clásico a lo largo de la historia y el uso de sus elementos den la expresión artística. La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica. De Jacques Louis David y Anne-Louis Girodet a Giorgo de Chirico y Carlo Carrà.

D. Arte y expresión.
FART.2.D.1. La expresión en la Antigüedad. El retrato romano. La expresión en la Edad Media. La expresión en el Renacimiento. La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.
FART.2.D.2. El Romanticismo y el origen de la modernidad. Caspar David Friedrich y Francisco de Goya, entre otros. La pintura de Goya: aportaciones de su obra a la expresión artística y su influencia en el arte.
FART.2.D.3. El Expresionismo alemán. Ernst Ludwig Kirchner, Franz Marc, Käthe Kollwitz, Otto Dix, entre otros. De Fauvismo al Expresionismo Figurativo del s. XX. Impresionismo pictórico (Camille Pisarro, Édouard Manet, Edgar Degas, Paul Cézanne, Claude Monet y Pierre-Auguste. Surrealismo.
FART.2.D.4. Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus. Marcel Duchamp, Hannah Höch, Joseph Beuys entre otros. El arte intermedia. Dick Higgins, Allan Kaprow, entre otros.

E. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.
FART.2.E.1. El Modernismo. Gustav Klimt, Tolousse-Lautrec, Santiago Rusiñol y Ramón Casas, entre otros. Arquitectura y artes aplicadas. Williams Morris y Walter Gropius, entre otros. La arquitectura orgánica. Antoni Gaudí, Frank Lloyd Wright, Alvar Aalto y Bruno Zevi, entre otros.
FART.2.E.2. La Bauhaus, escuela de Basilea, escuela de Zurich, escuela de Ulm, escuela de arquitectura de Chicago. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
FART.2.E.3. La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno. El Palacio de Cristal de Patxon, La Galería de las Máquinas de Dutert y Contamin y la Torre Eiffel de Gustave Eiffel. Ejemplos en Madrid: Estación de Atocha de Alberto Palacio, Palacio de Cristal del Retiro de Velázquez Bosco, Mercado de San Miguel de Alfonso Dubé y Diez.
FART.2.E.4. Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
FART.2.E.5. El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico

FART.2.E.6. Arte y ecología. Del Land Art (Robert Smithson)y el Arte Povera hasta nuestros días.
FART.2.E.7. El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.
FART.2.E.8. La revolución de la imagen en la era de internet. Postfotografía y otros movimientos.

F. Metodologías y estrategias.
FART.2.F.1. Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte. Estudios comparativos.
FART.2.F.2. La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
FART.2.F.3. Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
FART.2.F.4. Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

3.7.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	**Los fundamentos del arte.**	**1º trimestre**
BLOQUE B	**Visión, realidad y representación.**	**1º y 2º trimestre**
BLOQUE C	**El arte clásico y sus proyecciones.**	**1º y 2º trimestre**
BLOQUE D	**Arte y expresión.**	**1º, 2º y 3º trimestre**
BLOQUE E	**Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.**	**2º y 3º trimestre**
BLOQUE F	**Metodologías y estrategias.**	**1º, 2º y 3º trimestre**

3.7.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, se diseñará un contexto donde se trabajen las actividades extraescolares y complementarias, en el que cada alumno deberá organizar una exposición final para mostrar los proyectos desarrollados en el aula al resto de la comunidad educativa y, si es posible, a la comunidad externa.

En el ámbito personal, se propiciará la motivación del alumnado al encomendarle un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto del patrimonio local que le resulte cercano o atractivo.

En el ámbito social, se planteará una situación relacionada con las instituciones locales que preservan, conservan y difunden el patrimonio cultural, para familiarizar al estudiante con ellas, valorando su papel dentro la sociedad actual y debatiendo sobre su futuro, así como su preservación.

En el ámbito profesional, se diseñará una situación de trabajo en equipo a través de la realización de un proyecto en grupo, para que el alumnado sea de capaz de escuchar, tomar decisiones, liderar o delegar funciones, todo ello para la consecución de un resultado final no unipersonal.

3.7.6. METODOLOGÍA

El profesor adquirirá un papel fundamental, no sólo como transmisor de conocimientos, sino también como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje y árbitro dentro del aula. Por otro lado, el alumnado deberá ser consciente de su responsabilidad en su aprendizaje y concienciarse de que es un elemento activo del mismo.

Debido a la variedad de contenidos de la materia Fundamentos Artísticos, las metodologías aplicadas deberán ser diversas.

Se podrá emplear una metodología expositiva, si bien las metodologías activas son las idóneas para alcanzar las capacidades procedimentales y actitudinales, fundamentales en la materia.

Un recurso imprescindible en cualquier ámbito educativo es Internet. Desde la materia se deberá favorecer un uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de búsqueda de información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y el hábito de citar la fuente de consulta.

Por otro lado, para la realización de los proyectos prácticos, individuales o grupales, la labor del profesor consistirá en programar para conseguir un desarrollo adecuado. En esta práctica, se tendrá en cuenta el interés de los proyectos interdisciplinares.

En el aula, es relevante que los agrupamientos favorezcan la práctica de las actividades y se adapten a las necesidades del momento. De igual manera, es fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque debe adecuarse a las necesidades del grupo.

3.7.7. EVALUACIÓN

3.7.7.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad. CCL1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2	1.1. Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden.	FART.2.A.1. FART.2.A.2. FART.2.A.3. FART.2.A.4. FART.2.A.5. FART.2.A.6. FART.2.A.7.
	1.2. Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias	FART.2.A.1. FART.2.A.2. FART.2.A.3. FART.2.A.4. FART.2.A.5. FART.2.A.6. FART.2.A.7
2. Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus	2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas.	FART.2.A.3. FART.2.A.4. FART.2.A.6. FART.2.A.7.

singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época. CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa.	FART.2.A.3. FART.2.A.4. FART.2.A.6. FART.2.A.7.
3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte. CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente.	FART.2.B.1. FART.2.B.2. FART.2.B.3. FART.2.B.4. FART.2.B.5. FART.2.B.6. FART.2.B.7
	3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.	FART.2.B.1. FART.2.B.2. FART.2.B.3. FART.2.B.4. FART.2.B.5. FART.2.B.6. FART.2.B.7.
4. Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas.	FART.2.B.1. FART.2.B.2. FART.2.B.3. FART.2.B.4. FART.2.B.5. FART.2.B.6. FART.2.B.7. FART.2.C.1. FART.2.C.2. FART.2.C.3. FART.2.C.4. FART.2.C.5.
	4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados.	FART.2.C.1. FART.2.C.2. FART.2. C.3. FART.2.C.4. FART.2.C.5.
5. Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejode las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal. CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2, CCEC3.1.	5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos,sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas.	FART.2.C.1. FART.2.C.2. FART.2.C.3. FART.2.C.4. FART.2.C.5. FART.2.D.1. FART.2.D.2. FART.2.D.3. FART.2.D.4.

	5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.	FART.2.D.1. FART.2.D.2. FART.2.D.3. FART.2.D.4.
6. Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2	**6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios**	**FART.2.D.1. FART.2.D.2. FART.2.D.3. FART.2.D.4.**
	6.2. Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal	**FART.2.E.1. FART.2.E.2. FART.2.E.3. FART.2.E.4. FART.2.E.5. FART.2.E.6. FART.2.E.7. FART.2.E.8.**
7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos. CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2	**7.1. Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada**	**FART.2.F.1. FART.2.F.2. FART.2.F.3. FART.2.F.4.**
	7.2. Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos, individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás.	**FART.2.F.1. FART.2.F.2. FART.2.F.3. FART.2.F.4.**

3.7.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la dimensión práctica de la materia, la evaluación no debe centrarse exclusivamente en los resultados finales, puesto que estaría desatendiendo a la parte más importante de todo trabajo: **el proceso creativo.**.
Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en los logros y la superación de las dificultades planteadas en cada trabajo así como en la solución planteada teniendo en cuenta la trayectoria individual entre el primer y el último trabajo realizado.
A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta tanto la calidad de los trabajos, como las actitudes hacia la materia y hacia el arte, para lo cual empleará procedimientos como: **la observación**

directa en el contexto del aula, la revisión de todos los pasos seguidos hasta materializar los trabajos (la búsqueda de información, los experimentos, los bocetos, dibujos, esquemas, etc.).

Los conocimientos metacognitivos puestos en marcha cuando los alumnos reflexionan sobre su propio aprendizaje también serán valorados por el docente. En todos sus proyectos hay un apartado de autoevaluación, en el que puedan destacar los puntos fuertes, así como los aspectos mejorables de su proceso autónomo de aprendizaje.

El alumnado que escoge esta materia tiene aptitudes plásticas aunque no todos en el mismo nivel de desarrollo por lo tanto en la evaluación inicial se establecerá el nivel manual y creativo de manera individual para desarrollar la capacidad plástica individual. No obstante deberán conseguir los siguientes logro mínimos.::

- Desarrollar en progresión ascendente el desarrollo de una producción artística desde su germen hasta su nacimiento y exposición.
- Elegir los materiales y medios expresivos adecuados a la producción artística.
- Desarrollar de manera adecuada la propuesta teórica del proyecto..
- Adecuar su tarea colaborativa en el desarrollo de los proyectos colectivos.

3.7.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La materia se evaluará en base a

- Proceso de investigación para la propuesta de cada proyecto artístico.
- Presentación teórica del proyecto.
- Materialización práctica del proyecto.
- Originalidad de la idea
- Calidad artística de la idea.
- Responsabilidad en traer todos los días a clase el material necesario para realizar el proyecto.
- El respeto a las opiniones ajenas en el trabajo en grupo.
- Asumir la parte de la tarea correspondiente en el trabajo en grupo.
- Entrega del proyecto en la fecha establecida.
- Pruebas escritas realizadas en clase.

Solo se evaluarán los trabajos prácticos realizados en clase y será imprescindible presentarlos todos para superar la evaluación.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.7.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE.

La naturaleza de esta materia lleva a que la atención sea individual desde el primer momento lo que implica, como se ha indicado con anterioridad, que a cada alumno/a se desarrolle desde su capacidad

inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual.

3.8. MATERIA DE PROYECTOS ARTÍSTICOS . 1º BACHILLERATO ARTES

3.8.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.

La materia de Proyectos Artísticos combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, que es la que se trabaja en la etapa educativa anterior, con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico, incidiendo, especialmente, en la planificación y gestión del mismo, así como en el efecto que este pueda tener en el entorno físico más
cercano o en otras parcelas de la realidad accesibles a través de internet o de las redes sociales. Se pone, así, el énfasis tanto en el proceso como en el resultado.

Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos, que interactúan entre sí, a un gran proyecto que se realice durante todo el curso, pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo. En todos los casos, ha de entenderse el proyecto como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos de esta y otras materias que
conforman la etapa.

La materia incluye cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños íntimamente relacionados entre sí, por lo que han de ser abordados de manera globalizada.

Estas competencias específicas permiten al alumnado desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o
funcional y con el marco de recepción previsto.

Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno.

Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión.

Por último, facilitan el correcto tratamiento de la documentación que ha de dejar constancia del proyecto, de su resultado y de su recepción.

Los criterios de evaluación se han formulado teniendo en cuenta los conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que active el alumnado, con la finalidad de determinar el nivel de logro de las competencias específicas con las que se relacionan.

Dado que en esta materia se invita al alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural, los saberes básicos se organizan en tres bloques denominados «Desarrollo de la creatividad», «Gestión de proyectos artísticos» y «Retórica y presentación de proyectos artísticos».
En el primer bloque, se recogen las técnicas y las estrategias que permitirán superar el bloqueo creativo y fomentar la creatividad, entendiendo la misma como una destreza personal y una herramienta para la expresión artística. En el segundo, se incluyen saberes relacionados con la metodología proyectual; la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos; el emprendimiento cultural y otras oportunidades de desarrollo ligadas a este ámbito; así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. En el tercer bloque, se abordan las diferentes técnicas para la preparación de la presentación pública de un proyecto artístico. Tanto el documento con la información, como la defensa pública del mismo.

Se espera, por tanto, que las situaciones de aprendizaje promuevan, a través de ejemplos de buenas prácticas, la transformación del centro educativo en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al entorno social, físico o virtual, más cercano.

En este contexto, los proyectos podrán hacerse eco de las inquietudes que afecten a
dicho entorno en cada momento, defendiendo, por ejemplo, la libertad de expresión, fomentando la participación democrática o la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, o dando visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos.

3.8.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación
activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales.
La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc.
Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas, debiendo responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las
características de las personas a las que se dirigen.
Una vez que, de manera individual o colectiva, se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar, atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad, a su sostenibilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener, tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social.
La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista, pero también creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos y la adecuación a los recursos y a los espacios. Se ha de asegurar también el respeto al medioambiente y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto una vez finalizado el proyecto. Ahora bien, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad, pues esta ayudará a encontrar soluciones originales e innovadoras a las distintas dificultades que puedan surgir. Junto al desarrollo de pensamiento creativo, el proceso de trabajo contribuirá a afianzar el espíritu emprendedor del alumnado con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial, sean acertadas, se han de determinar previamente, tanto la intención expresiva o funcional del proyecto, como los efectos que se espera que este tenga en el entorno. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa.
Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerá el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para

evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora.
Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno.
Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar –física o simbólicamente– al público receptor en un entorno familiar, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos –textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo– que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo.
Las tareas asociadas a esta competencia comprende la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

2.8.3. SABERES BÁSICOS

A. Desarrollo de la creatividad

PART.1.A.1. La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
Indicadores de la creatividad.

PART.1.A.2. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. Educar la imaginación. Observar, conectar, crear. El pensamiento divergente.
PART.1.A.3. Estrategias de superación del bloqueo creativo.

B. Gestión de proyectos artísticos

PART.1.B.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Afrontar la crítica.
PART.1.B.1.1. Preparación, documentación, incubación, evaluación, elaboración y arte final.
PART.1.B.2. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
PART.1.B.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
PART.1.B.4. La redacción del proyecto. Citas y referencias.
PART.1.B.5. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
PART.1.B.6. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

C. Retórica y presentación de proyectos artísticos

PART.1.C.1. Tipos de presentación y selección de contenido.
PART.1.C.2. Declaración de intenciones.
PART.1.C.3. Defensa del proyecto. Hablar en público.
PART.1.C.4. Gestión y visibilidad del proyecto.

3.6.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE 1	**PRÁCTICA ARTÍSTICA Y PROCESO CREATIVO**	Cada situación de aprendizaje que se van a plantear precisa del desarrollo de los cuatro bloques de contenidos al unísono por lo que no se puede dividir en trimestres.
BLOQUE 2	**DEFINICIÓN DE PROBLEMAS CREATIVOS**	
BLOQUE 3	**EXPERIMENTACIÓN Y USO DE REFERENTES**	
BLOQUE 4	**PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y EJECUCIÓN DEL MISMO**	

3.8.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, se diseñará un contexto donde se trabajen las actividades extraescolares y complementarias, en el que cada alumno deberá organizar una exposición final para mostrar los proyectos desarrollados en el aula al resto de la comunidad educativa y, si es posible, a la comunidad externa.

En el ámbito personal, se propiciará la motivación del alumnado al encomendarle un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto del patrimonio local que le resulte cercano o atractivo.

En el ámbito social, se planteará una situación relacionada con las instituciones locales que preservan, conservan y difunden el patrimonio cultural, para familiarizar al estudiante con ellas, valorando su papel dentro la sociedad actual y debatiendo sobre su futuro, así como su preservación.

En el ámbito profesional, se diseñará una situación de trabajo en equipo a través de la realización de un proyecto en grupo, para que el alumnado sea de capaz de escuchar, tomar decisiones, liderar o delegar funciones, todo ello para la consecución de un resultado final no unipersonal.

3.8.6. METODOLOGÍA

El profesor adquirirá un papel fundamental, no sólo como transmisor de conocimientos, sino también como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje y árbitro dentro del aula. Por otro lado, el alumnado deberá ser consciente de su responsabilidad en su aprendizaje y concienciarse de que es un elemento activo del mismo.

Debido a la variedad de contenidos de la materia Proyectos Artísticos, las metodologías aplicadas deberán ser diversas.

Se podrá emplear una metodología expositiva, si bien las metodologías activas son las idóneas para alcanzar las capacidades procedimentales y actitudinales, fundamentales en la materia.

Un recurso imprescindible en cualquier ámbito educativo es Internet. Desde la materia se deberá favorecer un uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de búsqueda de información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y el hábito de citar la fuente de consulta.

Por otro lado, para la realización de los proyectos prácticos, individuales o grupales, la labor del profesor consistirá en programar para conseguir un desarrollo adecuado. En esta práctica, se tendrá en cuenta el interés de los proyectos interdisciplinares.

En el aula, es relevante que los agrupamientos favorezcan la práctica de las actividades y se adapten a las necesidades del momento. De igual manera, es fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque debe adecuarse a las necesidades del grupo.

3.8.7. EVALUACIÓN

3.8.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas y creativas, más adecuadas en cada caso.

1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Competencia específica 2
2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.
2.3. Presentar y defender públicamente un proyecto artístico ante un comisariado, concurso, galerista, o cliente, considerando la información relevante y la mejor forma de comunicarla para conseguir el objetivo que se plantee: difusión, financiación, u otros.

Competencia específica 3
3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.
3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.
3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.
3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

Competencia específica 4
4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.
4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.
4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

Competencia específica 5
5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.
5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.
5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.
5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

	PROYECTOS ARTÍSTICOS		
Perfil de salida Descriptores operativos	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos mínimos**

CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.	1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	1.1	PART.1.A.1. PART.1.A.2. PART.1.A.3.
		1.2.	PART.1.B.1. PART.1.B.4. PART.1.C.1.
STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.	2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	2.1	PART.1.B.1. PART.1.B.2. PART.1.B.5.
		2.2	PART.1.B.1. PART.1.B.3.
		2.3	PART.1.C.1. PART.1.C.2. PART.1.C.3.
CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.	3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	3.1	PART.1.B.1. PART.1.B.3. PART.1.B.5. PART.1.B.6.
		3.2	PART.1.B.4. PART.1.C.3.
		3.3	PART.1.C.2. PART.1.B.1.
		3.4	PART.1.B.6. PART.1.C.4.
CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.	4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha	4.1	PART.1.B.1. PART.1.B.2.
		4.2	PART.1.B.1. PART.1.B.2.

	del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	4.3	PART.1.B.1. PART.1.B.5. PART.1.C.4.
CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.	5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	5.1	PART.1.B.3. PART.1.B.4.
		5.2	PART.1.B.4. PART.1.C.1. PART.1.C.2.
		5.3	PART.1.B.1. PART.1.B.3.
		5.4	PART.1.B.3. PART.1.B.4.

3.8.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la dimensión práctica de la materia, la evaluación no debe centrarse exclusivamente en los resultados finales, puesto que estaría desatendiendo a la parte más importante de todo trabajo: **el proceso creativo.**.
Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en los logros y la superación de las dificultades planteadas en cada trabajo así como en la solución planteada teniendo en cuenta la trayectoria individual entre el primer y el último trabajo realizado.
A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta tanto la calidad de los trabajos, como las actitudes hacia la materia y hacia el arte, en general, para lo cual empleará procedimientos como: **la observación directa en el contexto del aula, la revisión de todos los pasos seguidos hasta materializar los trabajos** (la búsqueda de información, los experimentos, los bocetos, dibujos, esquemas, etc.).

Los conocimientos metacognitivos puestos en marcha cuando los alumnos reflexionan sobre su propio aprendizaje también serán valorados por el docente. En todos sus proyectos hay un apartado de autoevaluación, en el que puedan destacar los puntos fuertes, así como los aspectos mejorables de su proceso autónomo de aprendizaje.

El alumnado que escoge esta materia tiene aptitudes plásticas aunque no todos en el mismo nivel de desarrollo por lo tanto en la evaluación inicial se establecerá el nivel manual y creativo de manera individual para desarrollar la capacidad plástica individual. No obstante deberán conseguir los siguientes logro mínimos.::

- Desarrollar en progresión ascendente el desarrollo de una producción artística desde su germen hasta su nacimiento y exposición.
- Elegir los materiales y medios expresivos adecuados a la producción artística.
- Desarrollar de manera adecuada la propuesta teórica del proyecto..
- Adecuar su tarea colaborativa en el desarrollo de los proyectos colectivos.

3.8.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La materia se evaluará en base a

- Proceso de investigación para la propuesta de cada proyecto artístico.
- Presentación teórica del proyecto.
- Materialización práctica del proyecto.
- Originalidad de la idea
- Calidad artística de la idea.
- Responsabilidad en traer todos los días a clase el material necesario para realizar el proyecto.
- El respeto a las opiniones ajenas en el trabajo en grupo.
- Asumir la parte de la tarea correspondiente en el trabajo en grupo.
- Entrega del proyecto en la fecha establecida.

Solo se evaluarán los trabajos prácticos realizados en clase y será imprescindible presentarlos todos para superar la evaluación.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no superen la asignatura en la convocatoria de junio se presentarán a la convocatoria extraordinaria con cada uno de los bloques no superados.

Estos alumnos y alumnas tendrán que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

3.8.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE.

La naturaleza de esta materia lleva a que la atención sea individual desde el primer momento lo que implica, como se ha indicado con anterioridad, que a cada alumno/a se desarrolle desde su capacidad inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual.

3.9. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

3.9.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

A lo largo de la historia las técnicas artísticas han condicionado enormemente la naturaleza y la forma de las obras de arte. Así, la flexibilidad y ductilidad de la pintura al óleo permitió que la pintura abandonara los muros y se trasladara a soportes más livianos, como la tela, lo cual no solo facilitó el traslado de las obras, sino que, al mejorar la plasticidad, permitió representar fundidos, degradados y modelados más elaborados y con apariencia más natural. Al igual que las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico-artístico cuyo conocimiento será un requisito indispensable para enriquecer los recursos de

cualquier persona dispuesta al estudio o a la producción de obras artísticas. La materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica acerca al alumnado a los recursos, las técnicas, los procedimientos y las aplicaciones instrumentales que hacen posible la producción artística en general y las producciones plásticas, gráficas y visuales en particular. Además de las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado, se tendrán en cuenta otras técnicas relevantes que escapen a esta clasificación. El objetivo es que, por un lado, el alumnado adquiera las habilidades necesarias para implementar correctamente los procedimientos de trabajo y, por otro, adecúe las técnicas a las propuestas artísticas con soltura, iniciativa y creatividad crecientes El conocimiento de las técnicas gráfico-plásticas adquiere todo su sentido mediante su puesta en práctica, que hace posible la materialidad de la comunicación visual y posibilita la investigación y la búsqueda de lenguajes propios que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento se ha de promover la capacidad proactiva y creadora, así como la adecuación del registro comunicativo a las intenciones y especificidades de cada discurso artístico plástico. Conseguir la madurez expresiva, la autoexpresión y el desarrollo del espíritu crítico ante producciones artísticas diversas, tanto propias como ajenas, son algunos de los objetivos primordiales en la materia. Esta actividad creativa individual debe complementarse con el fomento de la actividad colaborativa, las puestas en común y el intercambio crítico y argumentado de ideas, con el fin de preparar al alumnado para una participación activa en equipos de trabajo. En este marco, el alumnado ha de afrontar las actividades siempre desde una perspectiva inclusiva. Por otra parte, como en toda producción humana contemporánea, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad tanto en el uso de recursos como en la prevención y la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se contempla no solo el uso de materiales y herramientas innovadoras, sino también el de nuevos materiales biodegradables y que además respeten las regulaciones relativas al cuidado medioambiental. Asimismo, y aplicando criterios de validez, calidad y fiabilidad, se deben utilizar distintos recursos analógicos y digitales para la investigación y la búsqueda de información, ligando ambos procesos a la generación de nuevas composiciones. También se utilizarán dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea para desarrollar y registrar gráficamente la actividad plástica, así como para trabajar colaborativamente y para generar contenido de rápida difusión entre el resto del aula, la comunidad educativa u otros agentes externos. Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia pretende desarrollar en el alumnado la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico-plástico en toda su diversidad, lo que incluye el análisis de los elementos, técnicas y procedimientos que han sido empleados para su elaboración. Asimismo, la comprensión, análisis e interpretación de producciones artísticas gráfico-plásticas y de las técnicas empleadas permite una adecuada selección de recursos materiales y procedimentales para la participación activa en proyectos colaborativos o personales vinculados a la producción plástica, gráfica y visual. Asimismo, la creación de obras gráfico-plásticas, mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas de dibujo, pintura y grabado, resulta clave para una comunicación efectiva de ideas, sentimientos o emociones, facilitando, además, que el alumnado pueda estimular y ampliar la sensibilidad para el disfrute estético, encontrando en Andalucía numerosos ejemplos de artistas relevantes con vinculación al mundo del dibujo, la pintura o el grabado, y sus consiguientes aplicaciones relacionadas con otras facetas del arte y las fiestas populares. Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a cinco bloques. El primer bloque, denominado «Aspectos generales», abarca los conocimientos y actitudes necesarios para reconocer los distintos lenguajes artísticos, los elementos que los conforman y su evolución a lo largo de la historia, así como las cualidades e impacto de los diversos materiales y soportes. Se incluyen también algunos elementos esenciales relacionados con la conservación, la sostenibilidad, la perspectiva inclusiva y la propiedad intelectual, además de estrategias específicas para el desarrollo de la valoración crítica, la planificación y el trabajo colaborativo. El segundo bloque, titulado «Técnicas de dibujo», reúne las técnicas y conceptos que permiten la exploración y creación con esta forma de expresión. El tercer bloque, «Técnicas de pintura», comprende los procedimientos y operaciones vinculadas al color y sus diversas manifestaciones plásticas. El cuarto bloque, «Técnicas de grabado y estampación», recoge las diversas metodologías que se deben experimentar para el dominio y comprensión de los diferentes medios de estampación. El bloque final, «Técnicas mixtas y alternativas», incorpora las técnicas y medios de expresión más innovadores, como los digitales. Las competencias específicas han de ser adquiridas desarrollando situaciones de aprendizaje integradas que hagan posible que el alumnado ponga en práctica sus conocimientos, adquiera destrezas

asociadas a los procedimientos tradicionales y experimente con diversas técnicas innovadoras, desarrollando así su creatividad mediante proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares. Estas situaciones de aprendizaje deben posibilitar un trabajo globalizado, lo que aporta más significatividad a los aprendizajes y genera un mayor grado de implicación del alumnado en la materia. Además, para contribuir a su formación integral, se deben abordar aspectos tales como la propiedad intelectual, la sostenibilidad y seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad o el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

3.9,2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES.

1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud receptiva y positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.
Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales: composición; forma, color y textura; luz; etc. Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada. Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético, activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria, y de desarrollo del sentido crítico. La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado. Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente.
Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las Técnicas de Expresión Gráfico-plástica requiera de saberes asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre cualquier temática o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final. Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando, de manera muy diversa, materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que el alumnado ejercite la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado, lo que genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística. Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.
Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras. Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico-plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.
Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, el alumnado debe enfrentarse a la resolución de problemas, aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes, así como el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente. Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras

producciones colaborativas. Además, cuando son colaborativos, el alumnado recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá, además, un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de sus integrantes para aplicar con éxito los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación, así como plasmarlos finalmente en una producción final satisfactoria que responda a un objetivo concreto previamente planteado. Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar. Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles interacciones medioambientales. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre los trabajos realizados y otros similares pertenecientes a ámbitos distintos del escolar, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral. Por todo ello, se produce un movimiento de retroalimentación entre lo individual y lo colectivo, que incidirá tanto en la mejora de los trabajos sucesivos como en el desarrollo de la capacidad crítica argumentada, pudiendo ser aplicada a otros muchos campos de su vida personal y académica y resultando clave para el desarrollo de una personalidad autónoma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

3.9.3.SABERES BÁSICOS.

A. Aspectos generales.

TEGP.2.A.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica, con especial atención a la obra artística producida en nuestra comunidad autónoma.
TEGP.2.A.2. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráficoplásticas. Interacción entre materiales.
TEGP.2.A.3. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.
TEGP.2.A.4. La conservación de las obras gráfico-plásticas.

TEGP.2.A.5. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.
TEGP.2.A.6. La perspectiva inclusiva a los productos gráfico-plásticos.
TEGP.2.A.7. Perspectiva de género y perspectiva intercultural en las producciones gráfico-plásticas.
TEGP.2.A.8. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
TEGP.2.A.9. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
TEGP.2.A.10. Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.

B. Técnicas de dibujo.
TEGP.2.B.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
TEGP.2.B.2. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.
TEGP.2.B.3. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.

C. Técnicas de pintura.
TEGP.2.C.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica. Artistas de especial relevancia en Andalucía que destacan en el empleo de las técnicas del Dibujo como medio fundamental de expresión.
TEGP.2.C.2. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.
TEGP.2.C.3. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
TEGP.2.C.4. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas. Figuras significativas del Arte andaluz relacionadas con las técnicas pictóricas.

D. Técnicas de grabado y estampación.
TEGP.2.D.1. Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.
TEGP.2.D.2. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
TEGP.2.D.3. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
TEGP.2.D.4. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.
TEGP.2.D.5. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.
TEGP.2.D.6. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos. Presentación de la obra gráfica seriada. Presencia andaluza de artistas y agrupaciones que utilizan la estampación como medio de compromiso social.

E. Técnicas mixtas y alternativas.
TEGP.2.E.1. Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea. Aportación andaluza al desarrollo de los procedimientos creativos actuales.
TEGP.2.E.2. La imagen digital. Arte digital.

3.9.4.UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE A	**Aspectos generales.**	Se desarrollarán durante todo el curso intercalando en cada técnica
BLOQUE B	**Técnicas de dibujo**	1er Timestre
BLOQUE C	**Técnicas de pintura**	1er trimestre y 2º trimestre
BLOQUE D	**Técnicas de grabado y estampación.**	Tercer trimestre

BLOQUE E	**Técnicas mixtas y alternativas.**	Se intercalarán en las técnicas de dibujo, pintura y grabado

3.9.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, en un contexto de convivencia, se plantean situaciones de dificultad del proceso de enseñanza, mediante la realización de actividades mecanizadas, de contenidos significativos y funcionales, que fomentará y resaltará el valor del compañerismo, la ayuda entre iguales y la participación de todo el alumnado.

En el ámbito personal, en un contexto de autonomía responsable, mediante la indagación y la investigación acerca de las características y la clasificación de residuos para reducir el impacto medioambiental, se estudiarán casos, se realizarán actividades diagnósticas y se expondrán las conclusiones, permitiendo al alumnado aplicar la reutilización y el reciclaje en el taller al realizar sus propios trabajos.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de multiculturalidad, se plantean situaciones de conflictos respecto a los orígenes, a partir de la elección de un hecho que tenga múltiples interpretaciones culturales, se analizarán distintas versiones para crear una obra tridimensional que las unifique, lo que permitirá al alumnado identificar las conexiones culturales, fomentando la capacidad de comprensión y el respeto hacia culturas diferentes.

En lo que concierne al ámbito profesional, en un contexto de trabajo personal, se plantean situaciones de falta de autonomía y decisiones propias, mediante la realización de proyectos como si fueran encargos profesionales, con plazos concretos, acabados profesionales y especificidades del cliente, que les permitirá un acercamiento al mundo laboral, fomentando su capacidad de decisión por la necesidad de resolver el encargo, asumiendo un rol específico.

3.9.6. METODOLOGÍA

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de TEGP se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

El trabajo en equipo, por tanto, es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo del curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que,
previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utilizan el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución pero sin el propósito de que los alumnos acaben adoptando los gustos y los criterios del docente, sino que este les ayude a materializar sus intereses de la mejor forma posible, proponiéndoles lecturas y ejemplos personalizados.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la dimensión práctica de la asignatura; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones.

En definitiva, en TEGP se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, basada en el respeto mutuo; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.**

La materia de TEGP requiere de un espacio específico para su desarrollo que será el aula 405. Este aula queda dividida en dos zonas, una de aula y otra de taller. En la primera se encuentran las mesas de trabajo que se comparten con otros grupos y en la segunda se encuentra la zona de almacén para guardar los materiales y trabajos en proceso y terminados del alumnado.

Es muy importante dado que el aula la usan muchos grupos que se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material y trabajos de todo el alumnado.

3.9.7.EVALUACIÓN

3.9.7.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos	1.1. Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir	TEGP.2.A.1. TEGP.2.A.2. TEGP.2.A.8. TEGP.2.B.1. TEGP.2.C.1.

empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud receptiva y positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad. CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2	del estudio de sus aspectos formales.	TEGP.2.D.1. TEGP.2.E.1
	1.2. Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en las distintas producciones gráficoplásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos	TEGP.2.A.1. TEGP.2.A.6. TEGP.2.B.2. TEGP.2.B.3
	1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente	TEGP.2.A.3. TEGP.2.A.4. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.6.
	1.4. Debatir sobre diferentes productos de creación gráfico-plástica de distintos tipos y épocas, valorando la adecuación de los materiales, técnicas y procedimientos aplicados en función de la intencionalidad buscada; incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa; aplicando una perspectiva de género e intercultural; y valorando la riqueza inherente a la diversidad del patrimonio cultural	TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10. TEGP.2.D.6. TEGP.2.E.2.
2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráficoplásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.	TEGP.2.A.2. TEGP.2.B.2. TEGP.2.B.3. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.1.
	2.2. Utilizar de manera creativa, autónoma y apropiada las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.	TEGP.2.A.3. TEGP.2.E.1. TEGP.2.E.2.
	2.3. Experimentar de manera creativa con los lenguajes gráfico-plásticos, integrando materiales, técnicas y procedimientos en función de distintas intenciones expresivas y comunicativas.	TEGP.2.A.2. TEGP.2.A.3. TEGP.2.A.5. TEGP.2.C.2. TEGP.2.C.3. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.2. TEGP.2.D.3. TEGP.2.D.4. TEGP.2.D.5.

3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráficoplásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística. STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.	3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, tales como dibujos, pinturas, grabados y técnicas mixtas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.	TEGP.2.A.8. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10.
	3.2. Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio	TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10
	3.3. Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, valorando tanto la adecuación en la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, como el grado de ajuste entre el proceso de realización previsto y el producto final buscado.	TEGP.2.A.3. TEGP.2.A.4.
4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados. STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1	4.1. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, individuales y colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.	TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.B.2. TEGP.2.B.3. TEGP.2.C.2. TEGP.2.C.3. TEGP.2.D.2. TEGP.2.D.6.
	4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo	TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.8. TEGP.2.A.9. TEGP.2.C.1.
	4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad	TEGP.2.A.6. TEGP.2.A.7. TEGP.2.A.10. TEGP.2.B.1. TEGP.2.C.3. TEGP.2.D.4. TEGP.2.E.1.
5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y	5.1. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos	TEGP.2.A.8. TEGP.2.C.1. TEGP.2.C.4. TEGP.2.D.6. TEGP.2.E.1

profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.	relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual	
	5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráficoplástica	TEGP.2.A.5. TEGP.2.A.9. TEGP.2.C.4. TEGP.2.E.2

3.9.7.2.TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la dimensión práctica de la materia, la evaluación no debe centrarse exclusivamente en los resultados finales, puesto que estaría desatendiendo a la parte más importante de todo trabajo: **el proceso creativo y de experimentación.**
.
Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en los logros y la superación de las dificultades planteadas en cada trabajo así como en la solución planteada teniendo en cuenta la trayectoria individual entre el primer y el último trabajo realizado.
A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta tanto la calidad de los trabajos, como las actitudes hacia la materia y hacia el arte, en general, para lo cual empleará procedimientos como: **la observación directa en el contexto del aula, la revisión de todos los pasos seguidos hasta materializar los trabajos** (la búsqueda de información, los experimentos, los bocetos, dibujos, esquemas, etc.).

Los conocimientos metacognitivos puestos en marcha cuando los alumnos reflexionan sobre su propio aprendizaje también serán valorados por el docente. En todos sus proyectos hay un apartado de autoevaluación, en el que puedan destacar los puntos fuertes, así como los aspectos mejorables de su proceso autónomo de aprendizaje.

El alumnado que escoge esta materia tiene aptitudes plásticas aunque no todos en el mismo nivel de desarrollo por lo tanto en la evaluación inicial se establecerá el nivel manual y creativo de manera individual para desarrollar la capacidad plástica individual. No obstante deberán conseguir los siguientes logro mínimos.::

- Comprender la particularidad, composición y aplicación de cada técnica aplicando los principios plásticos de uso del color, luminosidad, de proporción, equilibrio y originalidad.
- Conocer los distintos materiales y sus características particulares.
- Conocer las posibilidades expresivas de cada técnica.
- Distinguir las diferentes aplicaciones y usos de cada técnica en las etapas básicas de la historia del Arte.

3.9.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Exámenes.
Se podrá realizar un examen en cada evaluación.

Trabajos de clase.
Para calificar la materia se tendrán en cuenta los trabajos prácticos, teóricos y de investigación.

En los trabajos prácticos se valorará:

- Dominio de la técnica
- Precisión en el tratamiento del material
- Capacidad para solucionar las dificultades sobrevenidas durante el proceso creativo
- Originalidad de la producción artística
- Uso del lenguaje plástico(proporción, equilibrio, peso, textura…)
- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Madurez del resultado eludiendo planteamientos infantiles.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Traer el material y hacer un uso correcto de los propios y del Departamento.

Es necesario entregar en fecha **todas** las actividades que se realizan en el aula.

Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.9.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

La naturaleza de esta materia lleva a que la atención sea individual desde el primer momento lo que implica, como se ha indicado con anterioridad, que a cada alumno/a se desarrolle desde su capacidad inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual

3.10. MATERIA DE VOLUMEN (1º BACHILLERATO ARTES)

3.10.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

Desde los orígenes de la civilización, los seres humanos han necesitado crear objetos tridimensionales, tanto para responder a necesidades funcionales, como movidos por intenciones lúdicas, religiosas o artísticas. En todas las producciones humanas puede rastrearse una intención estética, que unas veces se produce de una manera intuitiva y emocional, y otras, es el resultado de un proceso racional más o menos sofisticado.
La materia de Volumen se ocupa específicamente del estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos.

La introducción al estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales completa y desarrolla la formación plástica y artística del alumnado, ejercitando los mecanismos de percepción de las formas volumétricas y ayudando al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos tridimensionales que nos rodean, así como de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial, artesanal y artístico, en consonancia con el desarrollo creativo en nuestra comunidad autónoma.

El alumnado que curse esta materia adquirirá las competencias necesarias que le permitan comprender en qué medida la forma, el tamaño, el color o el acabado final de los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen. Otros factores condicionantes son la intencionalidad expresiva y los efectos que se quieren producir en la recepción, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.

Valores tales como el respeto y el aprecio de la riqueza inherente a la diversidad cultural y artística, o la necesidad de proteger la propiedad intelectual propia y ajena deben ser tenidos también en cuenta, sin olvidar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para poner en valor el trabajo realizado por mujeres o por personas pertenecientes a otras culturas que no forman parte del ámbito occidental dominante.

Junto al desarrollo de la percepción sensorial, intelectual y crítica de las formas, esta materia se interesa por la otra vertiente de la formación artística, a la que está estrechamente vinculada: la creación de objetos tridimensionales. Esta dimensión de la materia conecta el mundo de las ideas con el de las formas a partir del conocimiento del lenguaje plástico y del uso de materiales, procedimientos y técnicas de configuración tridimensional, así como de otros elementos de configuración formal y espacial, del análisis de la representación espacial y de la aplicación de la metodología general del proyecto de creación de objetos tridimensionales. Se espera con ello que el alumnado adquiera –junto a la capacidad de percepción espacial, táctil y cinestésica– un dominio técnico y unas habilidades creativas capaces de movilizar el pensamiento divergente, esa capacidad humana para proponer múltiples respuestas ante un mismo estímulo. Todo ello favorece el desarrollo de ciertos componentes de la formación artística, fuertemente vinculados entre sí: la percepción intelectual y sensorial de la forma; la creación de objetos tridimensionales; y el análisis de la luz para la comprensión de la configuración y percepción de los objetos volumétricos.

La materia de Volumen proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales: barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros, y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. También es preciso que aprenda las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura. Del mismo modo, debe reflexionar sobre los útiles y herramientas más adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja. Se abordan también aspectos relacionados con la composición en el espacio, fomentando la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional. Otro aspecto importante al que se debe prestar atención desde esta materia es la reflexión sobre la necesidad de hacer un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística.

Estos fines vehiculan las competencias específicas de la materia de Volumen, definidas a partir de los objetivos generales y las competencias clave previstas para la etapa de Bachillerato. La consecución de las competencias específicas implicará la adquisición, por parte del alumnado, de los conocimientos y habilidades necesarios para proponer y llevar a cabo distintas soluciones factibles en la creación de propuestas volumétricas. Además, contribuirá a desarrollar su capacidad crítica y estética, utilizando el vocabulario específico adecuado para fundamentar sus juicios sobre distintas

creaciones volumétricas, desde el respeto hacia la diversidad y hacia el patrimonio artístico y cultural, con especial incidencia en la comunidad autónoma de Andalucía.
Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución.
Los saberes básicos de la materia que será necesario activar para adquirir dichas competencias específicas se organizan en cuatro bloques, los cuales no deben acometerse obligatoriamente en el orden en el que están presentados, sino de una manera integrada y en función de las demandas que planteen las distintas situaciones de aprendizaje, facilitándose de este modo una visión global de la materia. El primer bloque, «Técnicas y materiales de configuración», atiende a los materiales y procedimientos esenciales en el trabajo escultórico. El segundo bloque, «Elementos de configuración formal y espacial», comprende el lenguaje y las tipologías de las formas volumétricas. El tercer bloque, «Análisis de la representación tridimensional», recoge los elementos de la forma en el espacio y su presencia en el patrimonio artístico. Finalmente, el bloque llamado «El volumen en proyectos tridimensionales» se ocupa de las metodología proyectual y de su desarrollo.
Para una mejor adquisición de las competencias específicas de la materia, es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades requeridas para el trabajo con las formas volumétricas, considerando la incorporación de herramientas digitales cuando resulte pertinente. En su desarrollo, los bloques de saberes deben trabajarse de forma conjunta, de manera que los conocimientos, destrezas y actitudes se activen de manera interrelacionada, respondiendo de esta forma a retos de progresiva complejidad.

3.10.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.

Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.
Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras. Por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.
A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa.
Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales, reconoce el valor de la diversidad del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad, ampliando su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas.
Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta

disciplina tanto de artistas mujeres como de aquellos y aquellas procedentes de culturas no occidentales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.**

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversas obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración debe partir del análisis de los elementos formales, funcionales y estructurales de las piezas tridimensionales, así como de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico. El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web, acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad.
El análisis de objetos y obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, a través de propuestas alternativas a la representación de objetos y obras tridimensionales, obviando los aspectos estilísticos o decorativos. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La adquisición de esta competencia contribuye, además, a que alumnos y alumnas desarrollen su capacidad crítica y estética, descubriendo las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas.
La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1,CCEC2.**

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se vaya a realizar. Asimismo, ha de identificar, seleccionar y aplicar las técnicas de elaboración y reproducción, en función de los objetivos plásticos y comunicativos de la obra, para poder así resolver los problemas de configuración espacial planteados. En el proceso de selección, habrá de tenerse en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, así como considerar también las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso.

La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que ayude a desarrollar la autoestima personal y artística, así como la resiliencia del alumnado. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.**

4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, de forma tanto individual como colaborativa, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la concepción hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo de la pieza, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas, y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución.
Para todo ello, será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. La identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Así, el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

3.10.3. SABERES BÁSICOS

A. Técnicas y materiales de configuración
VOLU.1.A.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.

VOLU.1.A.2. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas -modelado, escayola directa, y otras-, sustractivas (talla), constructivas, estructuras e instalaciones, y de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo e impresoras 3D.
VOLU.1.A.3. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

B. Elementos de configuración formal y espacial
VOLU.1.B.1. Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.
VOLU.1.B.2. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.
VOLU.1.B.3. Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.
VOLU.1.B.4. Elemento de relación: dirección, posición, espacio y gravedad.
VOLU.1.B.5. El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.
VOLU.1.B.6. La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.
VOLU.1.B.7. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

C. Análisis de la representación tridimensional
VOLU.1.C.1. Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural, haciendo especial hincapié en las referencias artísticas de Andalucía. Contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas.
VOLU.1.C.2. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.
VOLU.1.C.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística.
VOLU.1.C.4. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo y efectos especiales, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
VOLU.1.C.5. Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
VOLU.1.C.6. Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.
VOLU.1.C.7. El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
VOLU.1.C.8. Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.

D. El volumen en proyectos tridimensionales
VOLU.1.D.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional.
VOLU.1.D.2. Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.
VOLU.1.D.3. Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
VOLU.1.D.4. Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.
VOLU.1.D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.

VOLU.1.D.6. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
VOLU.1.D.7. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
VOLU.1.D.8. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.
VOLU.1.D.9. La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

3.10.4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE 1	**TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN**.	Se desarrollarán de manera colectiva en cada situación de aprendizaje que se plantee durante el curso
BLOQUE 2	**ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL Y ESPACIAL.**	
BLOQUE 3	**ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL.**	
BLOQUE 4	**EL VOLUMEN EN EL PROCESO DE DISEÑO.**	**Tercer trimestre**

3.10.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, en un contexto de convivencia, se plantean situaciones de dificultad del proceso de enseñanza, mediante la realización de actividades mecanizadas, de contenidos significativos y funcionales, que fomentará y resaltará el valor del compañerismo, la ayuda entre iguales y la participación de todo el alumnado.

En el ámbito personal, en un contexto de autonomía responsable, mediante la indagación y la investigación acerca de las características y la clasificación de residuos para reducir el impacto medioambiental, se estudiarán casos, se realizarán actividades diagnósticas y se expondrán las conclusiones, permitiendo al alumnado aplicar la reutilización y el reciclaje en el taller al realizar sus propios diseños.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de multiculturalidad, se plantean situaciones de conflictos respecto a los orígenes, a partir de la elección de un hecho que tenga múltiples interpretaciones culturales, se analizarán distintas versiones para crear una obra tridimensional que las unifique, lo que permitirá al alumnado identificar las conexiones culturales, fomentando la capacidad de comprensión y el respeto hacia culturas diferentes.

En lo que concierne al ámbito profesional, en un contexto de trabajo personal, se plantean situaciones de falta de autonomía y decisiones propias, mediante la realización de proyectos como si fueran

encargos profesionales, con plazos concretos, acabados profesionales y especificidades del cliente, que les permitirá un acercamiento al mundo laboral, fomentando su capacidad de decisión por la necesidad de resolver el encargo, asumiendo un rol específico.

3.10.6. METODOLOGÍA

De acuerdo con el principio de la singularidad y apertura, en la asignatura de Volumen se trata de crear un buen ambiente de trabajo, en el que cada alumno/a pueda expresar su punto de vista acerca de los temas presentados en clase, al mismo tiempo que se enriquezca con las experiencias e ideas de los demás.

El trabajo en equipo, por tanto, es uno de los aspectos que se ensayarán a lo largo de todo el curso, prestando especial atención al reparto equitativo de tareas entre los miembros que, previamente, hayan elegido su rol dentro del grupo. De esta forma, se pretende que todos se impliquen en el proyecto propuesto y que cada uno se comprometa con su función.

Otra de las estrategias empleadas en la asignatura con el fin de valorar la singularidad de los alumnos es el planteamiento de actividades prácticas que, aunque tengan unos objetivos didácticos muy definidos, que permitan que los alumnos/as desplieguen su creatividad y partan de sus inquietudes personales. En este sentido, también se utilizan el diálogo individual por medio del cual el docente pueda orientar, personalmente, sobre la evolución de su producto artístico y resolver dudas de ejecución pero sin el propósito de que los alumnos acaben adoptando los gustos y los criterios del docente, sino que este les ayude a materializar sus intereses de la mejor forma posible, proponiéndoles lecturas y ejemplos personalizados.

A pesar de que sugerirles lecturas específicas a los alumnos de este nivel educativo sea poco frecuente, forma parte de otra estrategia didáctica, que se propone atender a la individualidad de los alumnos asignándoles tareas con diferentes niveles de complejidad, determinados por el docente tras la observación de sus alumnos y el diálogo con cada uno.

Enlazando con el principio de la enseñanza activa, pero también con el de la intuición y el juego, el docente fomenta la investigación individual y en equipo, proponiendo: actividades que consisten en el manejo de fuentes documentales; proyectos en los que se tiene que experimentar con los nuevos conocimientos adquiridos.

Algunas de las estrategias metodológicas en las que más se insiste son: la actividad del alumnado y su participación en la construcción del propio conocimiento, favorecida por la dimensión práctica de la asignatura; la intuición, que es posible gracias a la experimentación con técnicas que los alumnos no conocían antes; y el juego entendido como actividad que les permite experimentar sin temores, expresarse sin inhibiciones.

En definitiva, en Volumen se intenta crear unas condiciones adecuadas para el desarrollo de las particularidades de cada alumno; para la comunicación; para la interacción fructífera, basada en el respeto mutuo; para el intercambio de ideas, capaz de despertar la sensibilidad y la curiosidad; para la variedad de opiniones, intereses, gustos; y, en definitiva, para la **creatividad.**

La materia de volumen requiere de un espacio específico para su desarrollo que será el aula 405. Este aula queda dividida en dos zonas, una de aula y otra de taller. En la primera se encuentran las

mesas de trabajo que se comparten con otros grupos y en la segunda se encuentran los hornos de cocción cerámica y la zona de almacén para guardar los materiales y trabajos en proceso y terminados del alumnado.

Es muy importante dado que el aula la usan muchos grupos que se mantenga limpia y ordenada y que se respete el material trabajos de todo el alumnado.

3.10.7. EVALUACIÓN

3.10.7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1
1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

Competencia específica 2
2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.
2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.
2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación
entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de
iconicidad.

Competencia específica 3
3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.
3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

Competencia específica 4
4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.
4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.
4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.

VOLUMEN			
Perfil de salida descriptores operativos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.	1.1	VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.2. VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.1. VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.1. VOLU.1.D.8.
		1.2	VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.4. VOLU.1.C.4. VOLU.1.D.1.
		1.3	VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.2. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.5. VOLU.1.D.7.
CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.	2.1	VOLU.1.A.1. VOLU.1.A.3. VOLU.1.B.1. VOLU.1.B.2. VOLU.1.B.3. VOLU.1.C.4.
		2.2	VOLU.1.B.6. VOLU.1.B.7 VOLU.1.C.1. VOLU.1.D.8.

		2.3	VOLU.1.C.4. VOLU.1.C.5. VOLU.1.C.6.
CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.	3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.	3.1	VOLU.1.B.6. VOLU.1.D.1. VOLU.1.D.7.
		3.2	VOLU.1.D.2. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.4. VOLU.1.B.7
CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.	4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.	4.1	VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.2. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.4. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6.
		4.2	VOLU.1.C.3. VOLU.1.C.6. VOLU.1.C.7. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6. VOLU.1.D.8. VOLU.1.D.9.
		4.3	VOLU.1.B.5. VOLU.1.C.3. VOLU.1.C.7. VOLU.1.C.8. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.5. VOLU.1.D.6. VOLU.1.D.7. VOLU.1.D.9.
		4.4	VOLU.1.C.2. VOLU.1.C.7. VOLU.1.D.3. VOLU.1.D.8.

3.10.7.2. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Dada la dimensión práctica de la materia, la evaluación no debe centrarse exclusivamente en los resultados finales, puesto que estaría desatendiendo a la parte más importante de todo trabajo: **el proceso creativo.**.
Su carácter será continuo y formativo con la finalidad de proporcionar información sobre las dificultades que encuentran y las iniciativas que deben tomar para mejorar.

La evaluación se basará en los logros y la superación de las dificultades planteadas en cada trabajo así como en la solución planteada teniendo en cuenta la trayectoria individual entre el primer y el último trabajo realizado.
A lo largo de este proceso, el docente tendrá en cuenta tanto la calidad de los trabajos, como las actitudes hacia la materia y hacia el arte, en general, para lo cual empleará procedimientos como: **la observación directa en el contexto del aula, la revisión de todos los pasos seguidos hasta materializar los trabajos** (la búsqueda de información, los experimentos, los bocetos, dibujos, esquemas, etc.).

Los conocimientos metacognitivos puestos en marcha cuando los alumnos reflexionan sobre su propio aprendizaje también serán valorados por el docente. En todos sus proyectos hay un apartado de autoevaluación, en el que puedan destacar los puntos fuertes, así como los aspectos mejorables de su proceso autónomo de aprendizaje.

El alumnado que escoge esta materia tiene aptitudes plásticas aunque no todos en el mismo nivel de desarrollo por lo tanto en la evaluación inicial se establecerá el nivel manual y creativo de manera individual para desarrollar la capacidad plástica individual. No obstante deberán conseguir los siguientes logro mínimos.::

- Comprender y reproducir las tres dimensiones aplicando los conceptos de proporción, equilibrio y originalidad.
- Conocer los materiales para la producción escultórica
- Conocer las distintas técnicas escultóricas.
- Distinguir las diferentes concepciones de volumen en las etapas básicas de la historia del Arte.

3.10.7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Exámenes.
Se podrá realizar un examen en cada evaluación.

Trabajos de clase.
Para calificar la materia se tendrán en cuenta los trabajos prácticos, teóricos y de investigación y

En los trabajos prácticos se valorará:

- Dominio de la técnica
- Precisión en el tratamiento del material
- Capacidad para solucionar las dificultades sobrevenidas durante el proceso creativo
- Originalidad de la producción artística
- Uso del lenguaje plástico(proporción, equilibrio, peso, textura…)
- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Madurez del resultado eludiendo planteamientos infantiles.

- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Traer el material y hacer un uso correcto de los propios y del Departamento.

Es necesario entregar en fecha **todas** las actividades que se realizan en el aula.

Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria se presentarán en la convocatoria extraordinaria, disponiendo de la opción de realizar trabajos prácticos propuestos por el departamento para matizar o completar la nota del examen extraordinario.

3.10.8. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE

La naturaleza de esta materia lleva a que la atención sea individual desde el primer momento lo que implica, como se ha indicado con anterioridad, que a cada alumno/a se desarrolle desde su capacidad inicial, por lo tanto a cada uno se le reforzará aquel aspecto personal para conseguir el máximo nivel que puedan dar de manera individual.

3.11.MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA TODAS LAS MATERIAS.

La atención a la diversidad nos acerca no solo a alumno/as con necesidades educativas especiales y a los alumnos con altas capacidades intelectuales, sino también a alumnos y alumnas con dificultades físicas, psíquicas o culturales, incluyendo a los alumnos y alumnas de incorporación tardía al sistema educativo español.

Esto no nos debe suponer un sobrepeso, antes, al contrario, un estímulo al que enfrentarnos con rigor y actitud positiva. La posibilidad de eliminar barreras que el concepto estético y artístico ofrece nos puede servir especialmente para esta cuestión. Sabemos que es esta una idea algo abstracta, sin embargo, creemos en la virtud unificadora e integradora de las obras de arte.

Alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales.

Una primera forma de dar respuesta a la diversidad puede producirse, a veces sin la intervención del profesor, simplemente en el reparto de las tareas entre los distintos miembros del grupo.

Una segunda opción es graduar la dificultad de las tareas mediante la mayor o menor concreción de su finalidad.

La resolución de actividades mediante proyectos puede graduarse de tal forma que pueda atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades que, en general, coexisten en las aulas de tal modo que todos los alumnos y alumnas experimenten un desarrollo real de todas sus capacidades.

Programas de Profundización. Alumnos y alumnas con altas capacidades.

De igual manera que trataremos a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales se tratará a los de altas capacidades.

A los alumnos y alumnas con altas capacidades se les adaptarán las actividades y se les proporcionarán nuevos ejercicios y tareas que amplíen sus conocimientos siempre que sea necesario. Éstas estarán centradas en contextos reales que ayuden a desarrollar mejor los conceptos en un escenario más cercano a sus capacidades e intereses.

Programas de Refuerzo del Aprendizaje.

Dado el marcado carácter procedimental del área puede ocurrir que alumnos con carencias en las materias instrumentales desarrollen satisfactoriamente la psicomotricidad y sus capacidades espaciales, compositivas y plásticas, de manera que no necesiten un Programa de Refuerzo del Aprendizaje.

Con los alumnos que necesiten este tipo de adaptaciones se trabajarán ejercicios de refuerzo procurando siempre que sea posible una mayor atención dentro del grupo.

Se dedicará una atención y ayuda individualizada al alumnado que más lo necesite en determinados momentos de la clase.

Se flexibilizarán los criterios de calificación dando en estos casos mayor importancia al esfuerzo e interés demostrados y primando siempre la práctica sobre la teoría.

El material didáctico elegido, ofrece una gran variedad de actividades de refuerzo para aquellos alumnos que tengan dificultades para asimilar algunos contenidos y actividades de ampliación de manera que los alumnos que capten los contenidos más rápidamente puedan seguir profundizando en ellos.

Programa de Adaptación curricular.

Para los alumnos que hayan sido insuficientes las medidas anteriores se realizarán las adaptaciones curriculares significativas necesarias.

ADAPTACIÓN CURRICULAR PARA EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

Objetivos.

1. Comprender la importancia de los lenguajes visuales.
2. Obtener práctica con los útiles e instrumentos de dibujo.
3. Construir e identificar figuras geométricas simples.
4. Modificar e interpretar una obra de arte.
5. Construir formas simétricas simples.
6. Reconocer texturas visuales y táctiles.
7. Utilizar el color como medio de expresión.
8. Realizar mezclas de color sencillas.
9. Dibujar imágenes a una escala diferente.
10. Trabajar la estructura poligonal simple.

Contenidos.

1. Figuras geométricas sencillas.
2. El arte como expresión.
3. Simetría axial.
4. Las texturas.
5. Los colores primarios. Síntesis sustractiva. Color pigmento.
6. La proporción. Cuadrículas.
7. La estructura poligonal simple.

Procedimientos.

1. Construir figuras con el juego de escuadra y cartabón.
2. Realizar trazados sencillos utilizando el compás.
3. Interpretación mediante figuras geométricas de una obra pictórica.
4. Construir la parte simétrica de una figura dada.
5. Hacer mezclas de color sencillas.
6. Uso de cuadrícula en la escala.

Actitudes.

1. Limpieza y precisión en el trazado.
2. Interés por expresar emociones a través del dibujo.
3. Interés por conseguir mezclas de color.
4. Destreza en la realización de dibujos a distinto tamaño.
5. conciencia de hábito y organización en el trabajo.
6. conciencia del respeto a sus compañeros.

Metodología.

1. Se trabajarán las partes más sencillas de los contenidos teóricos y prácticos.
2. Atención individualizada en clase.
3. Actividades de corta duración.
4. Actividades diversificadas.
5. Pautas concretas en las explicaciones de actividades.
6. Temporalización más flexible.

Actividades.

1. Actividades tipo extraídas de los contenidos marcados.
2. Actividades de iniciación, de desarrollo, de refuerzo y ampliación y de evaluación. Las actividades se regirán por los criterios que se recogen en la metodología.
3. Interpretar y construir mediante iconos señales sencillas.
4. Trazar mediatrices, bisectrices, paralelas, perpendiculares, y dividir segmentos en partes iguales.
5. Trazar polígonos sencillos.
6. Recrear una obra pictórica utilizando figuras poligonales simples.
7. Construir ejemplos sencillos de simetrías.
8. Utilizar la línea, el punto y la mancha para hacer un dibujo expresivo.
9. Construir texturas visuales y táctiles.
10. Trabajar las gamas de armonía y contraste.
11. Realizar una estructura modular simple.

Organización del espacio y del tiempo.

El alumno trabajara con los materiales adaptados siguiendo la programación y el horario de su aula en su horario ordinario

Criterios de evaluación.

1. Reconocer y construir señales sencillas.
2. Saber construir la mediatriz de un segmento, la bisectriz de un ángulo, dividir un segmento en partes iguales, trazar paralelas y perpendiculares.
3. Saber construir polígonos sencillos con reglas, escuadra y cartabón.
4. Construir una obra creativa con polígonos simples.
5. Personalizar una obra de arte.
6. Construir simetrías.
7. Dibujar la parte simétrica de una figura.
8. Construir texturas táctiles y visuales.
9. Realizar mezclas de colores secundarios con lápices.
10. Usar de manera adecuada los instrumentos de dibujo.
11. Responder a hábitos de trabajo y limpieza.
12. Responder al hábito y organización en el trabajo.

PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE ESO.

Los alumnos y alumnas que no alcanzaron los objetivos propuestos y por tanto tienen la Educación Plástica Visual y Audiovisual del curso anterior sin superar, la recuperarán en el aula con ayuda del profesor en las asignaturas de continuidad.

Los alumnos dispondrán de un plan personalizado, unos trabajos de refuerzo que les permita superar la asignatura pendiente. En caso de que el alumno rehúse realizar este procedimiento de recuperación, podrá superar la materia aprobando la asignatura que cursa actualmente.

Este año en particular, los alumnos/as que se encuentran en segundo de ESO con pendiente de primero de ESO (Lomce) y los alumnos y alumnas que **están en cuarto curso de E.S.O. y** no imparten Educación Plástica Visual y Audiovisual, deberán realizar unos trabajos de refuerzo personalizados en los que se desarrollen los objetivos mínimos propuestos por el departamento.

Estos trabajos consisten en una serie de actividades que compendian todos los aspectos básicos del área que se estudiaron y trataron en los primeros cursos de Educación Plástica y Visual y Audiovisual de la E.S.O. para los alumnos/as de cuarto y de primero de EPVA (Lomce) en segundo.

Estos trabajos los propone el departamento y se pueden realizar a lo largo de un amplio periodo de tiempo del curso académico, disponen de una fecha máxima de entrega, pudiendo los alumnos y alumnas asesorarse en todo momento con los distintos componentes del Departamento de Dibujo.

EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES DE BACHILLERATO.

Los alumnos y alumnas que tengan asignaturas pendientes de bachillerato serán evaluados y recuperarán con el asesoramiento del profesor que imparta dicha asignatura en el curso actual.

No existen horas específicas de recuperación de asignaturas pendientes, los alumnos y alumnas deberán buscar las horas en las que el profesor de la asignatura pueda orientarles, pudiendo este asesoramiento buscarse en horas libres de clase o incluso cuando la marcha del curso lo permita en las propias horas de clase.

Las asignaturas del Departamento de Dibujo son básicamente prácticas. Esta consideración nos lleva a sustituir siempre que es posible el examen extraordinario de recuperación por tareas y actividades. Con estas actividades perseguimos que nuestros alumnos consigan las competencias necesarias para superar favorablemente la situación actual.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico de primero pendiente.

Se diseña un programa de recuperación consistente en un conjunto de tareas y actividades para que los alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico de primero pendiente logren la consecución de los contenidos y objetivos mínimos necesarios para superar favorablemente la asignatura.

Este programa será dirigido y evaluado por Don Antonio López profesor que imparte la asignatura de Dibujo Técnico en primero de bachillerato el presente curso 2023- 2024

Alumnas de cambio de modalidad que tienen que recuperar materias específicas del Bachillerato Artístico.

Dado que todas las materias del Bachillerato de Artes tienen un gran peso práctico con cierta dificultad se propone recuperar las materias de Dibujo Artístico I, Proyectos Artísticos y Cultura Audiovisual. La recuperación se planteará por medio de realización de tareas a lo largo del curso actual con la supervisión de las profesoras que imparten dichas materias.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Cultura Audiovisual de primero pendiente.

Se diseña un programa de recuperación consistente en un conjunto de tareas y actividades para que los alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Cultura Audiovisual de primero pendiente logren la consecución de los contenidos y objetivos mínimos necesarios para superar favorablemente la asignatura.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña Mª Enriqueta Herrera Fernández profesora que imparte la asignatura de Cultura Audiovisual en primero de bachillerato el presente curso 2023- 2024.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Artístico de primero pendiente.

El alumnado con la asignatura de Dibujo Artístico pendiente, deberá realizar durante los dos primeros trimestres dos trabajos en cada uno (con las técnicas dadas durante el curso precedente). El profesor/a determinará qué tipo de ejercicios. Se presentarán dichos trabajos al final de cada trimestre y antes de las sesiones de evaluación del centro.
Se realizará la media de esos cuatro ejercicios para determinar la nota final.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña Beatriz Areal Delgado, profesora que imparte la asignatura de Dibujo Artístico en segundo de bachillerato el presente curso 2023-2024.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Proyectos Artísticos de primero pendiente.

El alumnado con la asignatura de proyectos Artísticos pendiente, deberá realizar durante los dos primeros trimestres uno o dos trabajos en cada uno (con las técnicas dadas durante el curso precedente). El profesor/a determinará qué tipo de ejercicios. Se presentarán dichos trabajos al final de cada trimestre y antes de las sesiones de evaluación del centro.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña Mª Enriqueta Herrera Fernández profesora, profesora que impartió la asignatura en el curso pasado.

4. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROYECTOS DEL CENTRO

Los proyectos que actualmente están realizándose en el centro, entre los que se encuentran Escuela Espacio de Paz y Plan de Igualdad de Género, entendemos que participamos en bloque todo el centro ya que no podemos entender otro tipo de metodología para impartir nuestras clases.
Otros como el Proa, Plan de Salud Laboral y PRL, Programa Bilingüe, Erasmus+ y Prácticum, ningún miembro del Departamento participa en ellos.

AUTOPROTECCIÓN.

El departamento de Dibujo realizará el o los simulacros oportunos que durante este curso se realice siguiendo las indicaciones que en el plan se estipulan y de la directiva en todo momento.

Las aulas del Departamento de Dibujo cuentan con plano de evacuación, así como las aulas de cada uno de los cursos impartidos.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

El departamento de Dibujo imparte todas sus materias sin libro de texto. Esto hace indispensable e imprescindible el uso de las TIC. No concebimos que unas materias basadas casi exclusivamente en la creación, lectura y estudio de la imagen ya sea técnica o artística se puedan concebir sin el concurso de estas.

Las pizarras digitales interactivas se utilizan constantemente en todas nuestras materias, tanto en las técnicas como en las artísticas.

En el aula específica del departamento no se dispone de PDI, pero se utiliza en su defecto un cañón de proyección.

Hay un importante número de Apps educativas, de tratamiento de la imagen, etc. que pueden ser de gran utilidad para las distintas materias del departamento.

El Departamento de Dibujo tiene abiertas actualmente aulas virtuales en la plataforma Moodle y Classroom para distintos cursos, principalmente destinada para complementar la enseñanza presencial y servir de guía y orientación para aquellos alumnos que por el motivo que sea no puedan asistir al aula..

Utilización del teléfono móvil

Un uso especial requieren los teléfonos móviles.De acuerdo con las directrices del Centro, queda prohibido el uso del móvil durante las clases.

Teniendo en cuenta que el Departamento de Dibujo trabaja esencialmente con imágenes, en algunas asignaturas de bachillerato de arte, como Cultura Audiovisual o Fundamentos de Arte se

podrá utilizar de manera pedagógica para aprovechar su capacidad para buscar información y sobre todo por su versatilidad para captar imágenes fijas y en movimiento.

BIBLIOTECA

Desde este Departamento se destaca la importancia de la labor de la biblioteca en un centro educativo. Durante muchos cursos varios profesores del Departamento han colaborado prestando servicio de guardia en la misma, en este curso una de las profesoras del departamento está en este grupo. De igual manera los cuatro miembros colaboran con aquellas actividades que plantea la coordinadora que precisen de difusión y apoyo expositivo.

COEDUCACIÓN. PLAN DE IGUALDAD DE GÉNERO.

El Departamento de Dibujo da mucha importancia, como sucede en todo el centro, a la coeducación tanto en los contenidos de las distintas materias como en los textos y materiales usados.

Hacemos hincapié en el uso de un lenguaje no sexista y en los contenidos se suele hacer referencia a la igualdad real entre sexos a la que hay que aspirar y que aún no se da.

El departamento de Dibujo seguirá colaborando con todas las actividades que proponga la coordinación de coeducación.

PLAN LECTO-ESCRITOR

Animación a la lectura y desarrollo de la comprensión oral y escrita
El Departamento de Dibujo tiene un carácter más interdisciplinar que otros departamentos. Al impartir asignaturas y materias muy variadas es difícil imponer una estrategia común en el fomento de la lectura.

Las asignaturas y materias de nuestro departamento se caracterizan por la utilización de los lenguajes no verbales. Por el carácter diferenciador de esta materia, que estudia los medios de comunicación no lingüísticos, intentamos potenciar precisamente estos lenguajes, la comunicación audiovisual y los lenguajes integrados en los que predomina la imagen icónica.

No obstante recomendamos la lectura de los siguientes libros:

- La Historia del Arte con nombre de mujer de Manuel Jesús Roldán
- Eso no estaba en mi libro de Historia del Arte de Manuel Jesús Roldán
- Emocionarte. La doble vida de los cuadros de Carlos del Amor
- Retratarte. . La doble vida de los cuadros de Carlos del Amor

Acciones para el fomento de la comprensión oral:

Se potenciará el uso de una correcta expresión oral en las intervenciones en clase y en la locución de los trabajos audiovisuales y de lenguajes integrados.

Se fomentará la participación activa del alumnado en el desarrollo de la clase, realizándole preguntas directas o animándole a que las formule correctamente.

Se promoverá la participación del alumnado en la resolución y posterior explicación de actividades en la pizarra (tradicional o interactiva), ante sus compañeros de clase.

En el caso de Bachillerato, se impulsará la exposición de determinados temas ante el resto del grupo, mejorando así la capacidad para expresarse correctamente en público y con un lenguaje técnico adecuado.

Acciones para el fomento de la comprensión escrita:

Se potenciará una correcta expresión escrita en las lecturas de imágenes, trabajos de investigación, presentaciones y exámenes escritos.

En los exámenes escritos, en aplicación de la normativa emanada de la Comisión de Coordinación Pedagógica del centro, se tendrá en cuenta la correcta ortografía con la posibilidad de recompensar la ausencia de faltas ortográficas y la corrección gramatical con un máximo del **10%** en la nota.

Se vigilará la correcta presentación de los trabajos escritos, incluso en los cuadernos de clase, y exámenes conforme a las normas establecidas por el Centro. (Ver Anexo II)

Se supervisará la correcta ortografía y sintaxis con el seguimiento periódico de los cuadernos y apuntes del alumnado.

Se procurará enriquecer el vocabulario científico-tecnológico del nivel que se trate, investigando sobre el significado de palabras técnicas y aplicando dicho vocabulario con propiedad y en los contextos adecuados.

Asimismo, dentro del marco del PLAN LECTOR en vigor en nuestro Centro, se trabajarán los objetivos expuestos en dicho Plan, incluyendo actividades relacionadas con la lectura en la programación de aula. Entre estas actividades, se incluirá, al menos, una lectura comprensiva por trimestre de un texto relacionado con la materia impartida.

Para el desarrollo de estas actividades, se contará con la colaboración del Departamento de F.I.E. del Centro, así como de la comisión encargada del seguimiento del citado Plan. Como estrategia metodológica, se adjuntan las siguientes actividades para mejorar las habilidades lectoras:

Lectura en voz alta por parte del alumnado de los epígrafes teóricos de los problemas y textos utilizados.

Lecturas públicas de los trabajos de investigación y lecturas de imágenes.

Libro de lectura recomendado, con su correspondiente ficha de lectura.

Uso de prensa y revistas especializadas como recurso didáctico.

Búsqueda de información en Internet para el desarrollo de actividades de investigación.

Utilización de Aulas Virtuales.

Estas actividades serán evaluables conforme a los criterios expuestos en cada materia. Igualmente, serán objeto de calificación numérica dentro de los porcentajes dedicados a los trabajos realizados por el alumnado.

Se fomentará y animará al disfrute de la lectura sirviéndose de aquellos temas relacionados con la literatura de la imagen, los cómics y las novelas gráficas. Asesorando y recomendando aquellas obras de una calidad gráfica o literaria incuestionables.

Adoptaremos las medidas sugeridas por el plan lector del centro adecuándolo a las características especiales de nuestra materia. Se adjunta una relación de libros de lectura recomendados por nuestro Departamento.
(Ver Anexo I)

5. ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Dado el carácter procedimental de muchas de las asignaturas del Departamento de Dibujo, tanto el profesorado como parte del alumnado suele interactuar con otras disciplinas a distintos niveles.
Son asiduas las colaboraciones del alumnado de bachillerato de arte con disciplinas como Lengua utilizando medios y técnicas audiovisuales estudiados en Cultura Audiovisual.
Las proyecciones de videos de arte en versión original inglés o francés.
Se va a participar en la Feria de la Ciencia de este curso en colaboración con el departamento de matemáticas.
Colaboración con el Departamento de Filosofía para realizar la entrada al templo griego para el día de la Filosofía 18 de octubre

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades extraescolares y complementarias están casi exclusivamente dedicadas a los alumnos y alumnas del Bachillerato de Arte..

Las actividades extraescolares están dirigidas principalmente a visitas y excursiones.

Con los alumnos de bachillerato se visitan los museos de Bellas Artes, ,el museo de Artes y Costumbres Populares y las ruinas de Itálica, el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, la Facultad de Bellas Artes y el Centro Andaluz de Estudios Empresariales., La facultad de Comunicación, El Ies José mª Infantes de Utrera. La cámara oscura de Sevilla. Dólmenes del Aljarafe.

Se realizan diferentes itinerarios con los alumnos y alumnas del bachillerato artístico para estudiar y analizar diferentes etapas artísticas e históricas in situ.

Se efectúan también visitas a otras exposiciones de carácter temporal, pero estas dependen de las programaciones de los distintos organismos públicos y entidades que las realizan. Estas visitas se deciden según su interés en las reuniones del Departamento de Dibujo donde se acuerda también para que grupo de alumnos es más adecuada.

A partir del presente curso se va a implantar como actividad complementaria y extraescolar la visita a Málaga de dos o tres días para ver los museos de dicha ciudad (Museo picasso Málaga, Museo Thyssen Málaga, Museo Ruso, Centre Pompidou Málaga) para el alumnado de 1º de Bachillerato Artes y la visita a Madrid de cuatro días para el alumnado de 2º bachiller Artes ambos de carácter cultural, con las visitas al Museo del Prado, Museo Thyssen, Reina Sofia, Colecciones Reales,y aquellas exposiciones temporales que se celebren en las fechas elegidas. El objetivo es completar la formación de nuestros alumnos/as potenciando el placer de disfrutar de las principales obras en directo.

Como actividades extraescolares se fomenta la presentación de nuestros alumnos a certámenes y concursos ajenos a nuestro centro y la realización de obras gráficas y plásticas en colaboración con determinadas organizaciones y organismos.

Todos los cursos se celebran exposiciones con la obra de los alumnos y alumnas del Bachillerato de Artes.

Dentro de las actividades complementarias, se dispone en la biblioteca del centro una relación de libros de consulta y apoyo para los alumnos tanto de bachillerato como para los de la ESO. En su horario regular, así como para su uso ante la ausencia del profesor de la especialidad.

7. FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Los componentes del Departamento participarán en todos los cursos, seminarios, jornadas, etc. convocados por los Centros de Profesorado y la Junta de Andalucía que consideren de interés para realizar su labor docente con la mayor profesionalidad.

El profesorado del departamento colabora con el desarrollo de los centros TIC mediante el proyecto PRODIG y el Plan Lector y Escritor del Centro de forma activa con preparación de materiales de forma autónoma.

El departamento también participa en el proyecto de este curso para la Feria de la Ciencia de Sevilla.

Beatriz Areal y Mª Enriqueta Herrera participan como ponentes en la PVAU en la materia de dibujo artístico II, lo que conlleva la preparación de las pruebas para este año que elabora la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla y en la corrección de dichas pruebas. Igualmente, Beatriz Areal ha solicitado tutorizar a un alumno/a del Master de Educación para este curso.

8. AUTOEVALUACIÓN.

El Departamento de Dibujo utiliza las siguientes medidas para analizar, revisar y realizar propuestas de mejora de las programaciones didácticas expuestas, así como para autoevaluar y mejorar la propia práctica docente:

Planificar las reuniones semanales del Departamento de Dibujo.

Analizar los resultados de las evaluaciones iniciales y trimestrales del alumnado.

Analizar periódicamente el desarrollo de la programación, así como las dificultades que se están presentando.

Recabar información proporcionada a lo largo del curso por los tutores y tutoras de grupo.

Realizar sesiones de evaluación con el alumnado y con el equipo docente.

Analizar en cada evaluación los resultados obtenidos y considerar si existen dificultades relacionadas con algunos contenidos, u objetivos. Comprobar si son necesarios cambios en el enfoque, en la metodología o en los recursos y realizar las modificaciones adecuadas.

Elaborar la Memoria Final del Departamento de Dibujo.

Utilizar aulas virtuales (plataforma Moodle, Classroom), correos electrónicos y TIC en general, tanto para comunicaciones internas del Departamento como para comunicaciones con el alumnado

Dejar constancia en la memoria de final de curso o en reunión de Departamento del grado de cumplimiento de las distintas programaciones, descripción de las dificultades y propuestas para el curso próximo.

Decidir al comienzo del curso sobre las modificaciones y los cambios propuestos e incorporarlos a la programación del curso siguiente.

ANEXOS

Anexo 1

RELACIÓN DE LIBROS DE LECTURA VOLUNTARIA RECOMENDADOS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

Medida adoptada como consecuencia de la evaluación de las Pruebas de Diagnóstico efectuadas en el Centro el curso 2006/07, y sucesivas, y como apoyo al PLAN LECTOR.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria.

BENINI. SOPHIE.: El libro de los colores, Thule, Barcelona.
GISBERT, MONTSE.: Dalí, píntame un sueño, Ediciones Serres, Barcelona.
GEIS, PATRICIA.: Las meninas, Combel, Mexico.
RENSHAW, AMANDA.: El ABC del arte para niños, Phaidon, Barcelona.
CANSINO, E.: El misterio Velázquez, Bruño, Madrid.
OBIOLS, MIQUEL.: El cuadro más bonito del mundo, Kalandraka, Pontevedra.
NILSEN, ANNA. Un detective en el museo, Blume, Madrid.
DENZEL, JUSTIN. Regreso a las cavernas, Alfaguara, Madrid
AYRES, CHARLIE. Los cuadros más bellos del mundo, Ed. Siruela, Madrid.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria. Comics

UDERZO, A y GOSCINNY, R.: Cómics de Asterix, Salvat, Barcelona.
JANRY, T.: Cómics de El pequeño Spirou, Editorial Kraken, Madrid.
WATTERSON, B.: Calvin y Hobbes, Ediciones B, Barcelona.

Bachillerato de arte y Bachillerato científico y tecnológico.

Dibujo técnico:
IZQUIERDO ASENSI, F.: Geometría descriptiva, Editorial Dossat, Madrid.
PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Trazado geométrico, Sevilla.
PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Geometría descriptiva, Sevilla.
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo I. Sistema diédrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo II. Sistema de planos acotados, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo III. Sistema axonométrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo IV. Perspectiva caballera, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo V. Sistema cónico, Editorial Donostiarra, San Sebastián

Historia del Arte:
GOMBRICH, E. H: Historia del Arte, Alianza editorial, Madrid.

Percepción y comunicación visual:
GUBERN, Román: La mirada opulenta; exploración de la iconosfera contemporánea, Gustavo Gili. Barcelona.
VILLAFAÑE, J: Principios de teoría general de la imagen, Pirámide, Madrid.
ARNHEIM, R: Arte y percepción visual. Alianza editorial, Madrid.

Lectura de imágenes:
APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A.: Lectura de imágenes, Ed. de la Torre, Madrid.
PANOFSKY, E: El significado de las artes visuales, Alianza editorial, Madrid.

El color:
ALBERS, J: La interacción del color, Alianza editorial, Madrid.

KUPPERS, H: Fundamento de la Teoría de los colores, Gustavo Gili, Barcelona.
KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume, Madrid
COHEN, Jozef: Sensación y percepción visual, Trillas, Mexico,
VARLEY, H y otros.: El gran libro del color, Blume, Madrid.
KANDINSKY, W: De lo espiritual en el arte. Pandós
La proporción:
LIVIO, M: La Proporción Áurea, Ariel, Barcelona.

Técnicas:
DALLEY, T: Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales, Barcelona, Blume.
DOERNER, M: Los materiales de la pintura y su uso en el arte, Barcelona, Reverte.
MAGNUS, G.H: Manual para dibujantes e ilustradores, Gustavo Gili, Barcelona.
MURRAY, Ray: Manual de técnicas, Gustavo Gili, Barcelona.
SIMPSON, I. Curso completo de dibujo, Blume, Madrid.
DAWSON, John: Guía completa de grabado e impresión, Blume, Madrid.

Publicidad:
VICTOROFF, D.: La publicidad y la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.
LOMAS, C.: El espectáculo del deseo, Octaedro, Barcelona.
BARNICOAT, J: Los carteles: su historia y lenguaje, Gustavo Gili, Barcelona.

Literatura de la imagen, El comic.
ACEVEDO, J.: Para hacer historietas, Ed. Popular, Madrid.
GASCA L. y GUBERN, R.: El discurso del cómic, Cátedra, Barcelona,
RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L.: El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza, Gustavo Gili, Barcelona.
COMA, J.: Los comics: un arte del siglo XX, Punto Omega, Madrid.
COMA, J.: Historia de los comics, Joseph Toutain Ed., Barcelona

Fotografía:
HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.
CLERC: La fotografía: teoría y práctica, Omega, Barcelona.
FONTCUBERTA, J.: Fotografía: conceptos y procedimientos, Gustavo Gili S.A., Barcelona.
GERNSHEIM: Historia gráfica de la fotografía, Gustavo Gili, Barcelona.
LANGFORD, M.: Fotografía básica. Iniciación a la fotografía profesional, Omega, Barcelona.
HAWKING, A.: Guía Técnica y artística de la fotografía, Planeta, Barcelona.
HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

Cinematografía:
ANDREW, J.D.: las principales teorías cinematográficas, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño grafico:
WONG, W: Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Gustavo Gili, Barcelona.
WONG, W: Fundamentos del diseño en color, Gustavo Gili, Barcelona.
SATUE, E: El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Forma, Madrid.
DONDIS, D: la sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño industrial:
MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili, Barcelona.
MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Gustavo Gili, Barcelona.

Anexo 2

NORMAS DE PRESENTACIÓN DE ESCRITOS

Normas generales

1. Queda a juicio del profesor o profesora de la materia el uso de folios pautados o blancos. En el segundo caso, se puede utilizar una falsilla que facilite un interlineado y unos márgenes adecuados y homogéneos.
2. El tamaño aproximado de los mismos debe ser de 2.5 cm. el superior y el izquierdo, y de 1.5 cm. el inferior y el derecho. Por razones de tipo ecológico, se escribirá por ambas caras del folio.
3. Se utilizará tinta azul o negra. El uso del lápiz queda limitado a los borradores preparatorios de textos definitivos.
4. La letra debe ser legible y homogénea en cuanto a tamaño y a eje de inclinación. Se hará un uso correcto de mayúsculas y minúsculas.
5. En caso de equivocación, la corrección se hará tachando con una sola línea y encerrando entre paréntesis el texto erróneo. No se usará *tipex*.
6. Al principio del texto y tras punto y aparte, se sangrará la línea, es decir, se comenzará a escribir un poco más adentro.
7. Para destacar un título o la importancia de algún elemento, marcar el paso de una actividad a otra, etc., se usará correctamente el subrayado, las mayúsculas, el tamaño de la letra o del espacio entre las líneas. De esta manera se estructura formalmente el escrito y se aporta claridad.

Criterios de evaluación para los cuadernos de trabajo del alumnado

1. Se evaluará positivamente que el cuaderno esté:
2. Completo. Es decir, que recoja todas las actividades y tareas.
3. Organizado. De manera que la información se presente de manera clara, permita localizar fácilmente conceptos o actividades y se pueda estudiar por el cuaderno. A lo dicho en el punto siete del apartado anterior, añadimos otras pautas específicas como poner la fecha a diario o cambiar de página al iniciar un tema o unidad.
4. Corregido. Cuando se corrija colectivamente en clase o el profesor, individualmente, señale algún fallo, se corregirá o completará la tarea, sin que eso suponga pasar a limpio.
5. Bien presentado. Se trata de un cuaderno de trabajo y no es exigible el mismo nivel de pulcritud en la presentación que en un trabajo, por ejemplo.

Trabajos

1. Se escribirá exclusivamente en folio blanco, sin pautar.
2. Las hojas se unirán con grapas o irán en una carpetilla. Nunca se entregarán sueltas.
3. En la portada debe figurar el título, escrito de manera centrada y con letras de gran tamaño. En la parte inferior izquierda, con letra de menor tamaño, se escribirá el nombre y apellidos del alumno, el curso y el grupo, la fecha de entrega y el nombre de la asignatura.
4. Los trabajos que consten de varios apartados deben incluir un índice.
5. Las hojas deben estar numeradas con caracteres arábigos, escritos en el margen inferior. La portada y el índice se cuentan en la paginación, pero no se numeran
6. Si el escrito se elabora con un procesador de textos, los márgenes deben estar justificados y el tamaño y tipo de letra deben ser homogéneos cuando se trate de un documento de texto. En otro tipo de documentos (presentaciones, esquemas…), el formato será libre.
7. La bibliografía consultada aparecerá al final, ordenada alfabéticamente por el apellido del autor y se hará de la siguiente manera:

   Apellidos del autor, en mayúsculas.
   Nombre del autor, en minúsculas seguido de dos puntos.
   Título del libro, subrayado, seguido de una coma.

Editorial, coma, lugar de edición, coma, y fecha de edición.
Ejemplo:

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.